MEGA FORCE
N°35 JANVIER 1995
MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - 32 X - SATURN

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

ENQUETE

DE LA PASSION A LA PROFESSION

Tous les métiers des jeux vidéo

TESTS

DAFFY DUCK
LES SCHTROUMPFS
RISE OF THE ROBOTS
ETC.

COUP DE CŒUR

SOLEIL

un JDR qui flashe sur MEGADRIVE

MEGA 6

Le Making of de l'émission

JAP'ANIME

LES MANGAS EN FOLIE

T 4702 - 35 - 30,00 F

N°35 • JANVIER 1995 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

RUGBY WORLD CUP 1995

SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

3615 EA DIRECT 2,19F/Mn
ELECTRONIC ARTS

Attention, ce jeu comporte des scènes d'action choc

C'est le jeu d'équipe le plus viril du monde. Vitesse exceptionnelle, technique et tactique sont les secrets pour être au top sur un terrain de rugby. C'est aussi le seul endroit où 30 gaillards peuvent former des mêlées, faire des mauls jusqu'à épuisement total sans pour autant alerter les forces de l'ordre. Et lorsque tous les meilleurs joueurs mondiaux se retrouvent en Afrique du Sud pour disputer la Coupe du Monde 95 (Rugby World Cup 1995), préparez-vous à des actions chocs qui mériteraient d'être censurées.

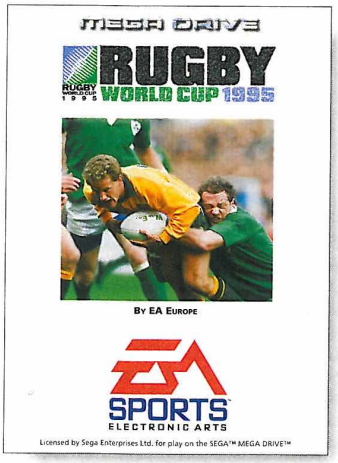
EA SPORTS Rugby World Cup 1995 vous offre un jeu d'une vitesse à vous couper le souffle et d'un enthousiasme débordant dignes d'un rugby de haut niveau. D'incroyables joueurs en 3D exécutent plus de 100 mouvements différents: plaquages, passes, courses, et tirs comme de véritables joueurs. En fait, l'animation est d'une telle fluidité et d'un tel réalisme que les joueurs semblent plus vrais que nature. Développé en Europe et sous licence officielle pour garantir l'authenticité du jeu, 30 nations spécialistes du rugby sont représentées ainsi que toutes les équipes qualifiées pour la Coupe du Monde de Rugby.

Rugby World Cup 1995 – Ce jeu comporte des scènes qui pourraient choquer les personnes sensibles.

"Enfin une vraie simulation de Rugby!"
Mégaforce, Novembre 1994

Texte à l'écran entièrement en français

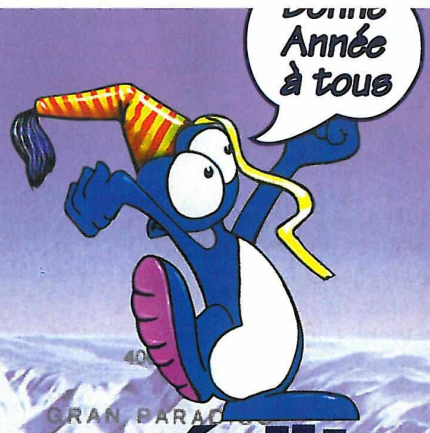
Jeu vidéo officiel de RUGBY WORLD CUP 1995



if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS™ ELECTRONIC ARTS

Pour plus d'informations sur Rugby World Cup'95, téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12, rue du Château d'eau 69410 Champagne au Mont d'or. Le logo de Rugby World Cup est une marque de Rugby World Cup Ltd 1986. • EA SPORTS, le logo EA SPORTS, et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.



SOMMAIRE

N° 35 JANVIER 1995 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

"Drémentiel", MegaForce est drémentiel. 1995 s'annonce comme une année "drémentielle". Vous êtes nombreux à vous demander comment, après ses études ou sans diplôme, on peut faire partie de la grande famille des jeux vidéo. Laurent est parti alors enquêter, tel un Tintin reporter, son petit appareil photo au cou et son bloc-notes sous le bras, pour connaître les filières, les trucs, les astuces, les bons plans pour devenir scénariste, graphiste, dessinateur ou programmeur de jeux vidéo. Avec ou sans bac, MegaForce vous dévoile toutes les combines et toutes les ruses pour que votre passion devienne votre métier et, par expérience de Schmürz, je vous garantis que c'est le top de drémentiel.

Cinq ans avant l'an 2000, de nombreuses expériences en matière de télé interactive sont tentées à droite et à gauche à travers le monde. Dans ce domaine comme dans celui des jeux vidéo, la France n'est une fois de plus pas à la bourre et la première télé active est en marche dans la banlieue parisienne. Megaforce enquête là encore. Comment réalise-t-on une émission de télévision sur les jeux vidéo. Quels sont les métiers qui interviennent ? Comment sélectionne-t-on les jeux qui passeront à l'écran ? Comment les trucages sont-ils effectués ? Bref, comment cela fonctionne-t-il ? MegaForce enquête, enquête toujours...

Les jeux de rôles vous branchent un max, vous trouvez Landstalker drémentiel ? Super, vous n'allez pas être déçus, Soleil vous comblera de bonheur.

La Saturn vous fascine ? Après le test en exclusivité de Virtua Fighter, MegaForce teste les deux nouveaux jeux sur cette console qui nous tiendra en haleine au moins jusqu'à l'an deux mille. Mais c'est dans cinq ans ça, non ? Ah génial, c'est drémentiel !

SCHMÜRZ

le forum

LE COURRIER DES LECTEURS....6
NEWS/PREVIEWS....8 A 29
REVUE DE PRESSE....21
LES JEUX A VENIR....29
ENQUETE : GUIDE PRATIQUE DES MÉTIERS DES JEUX VIDÉO....32
JAP'ANIME....40
HIT PARADE....44
DERNIERES SORTIES....45
BON D'ABONNEMENT....79
REPORTAGE : MAKING OF MEGA 6....92
AILLEURS ET MAINTENANT....98
EN DÉTRESSE....102
LES SECRETS....106
PETITES ANNONCES....112

les previews

LOADSTAR MD....24
MEGASWIV MD....22
NBA JAM TOURNAMENT MD....12
NFL QUATERBACK MD/GG....20
STARGATE MD....26
STREET RACER MD....18
TRUES LIES MD....16
WARLOCK MD....14

les nouveautés

BC RACERS MCD....66
CLOCKWORK KNIGHT SATURN....52
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD MD....80
EYE OF THE BEHOLDER MCD....84
GALE RACER SATURN....86
IRON HELIX MCD....74
KICK OFF 3 MD....63
LES SCHTROUMPFS GG....90
LES SCHTROUMPFS MD....58
MORTAL KOMBAT 2 MS....56
NBA JAM MCD....78
POWER RANGERS MCD....88
PSYCHO PINBALL MD....68
RISE OF THE ROBOTS MD....62
SECOND SAMURAI MD....54
SOLEIL MD....46
WWF RAW MD....64

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **MEGAPRESS**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 35 48 44 Fax : (1) 40 35 16 47 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **Secrétaire Général de Rédaction adjoint :** Catherine PERONNE • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de Couverture :** Alain BERTRAND • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, Laurent COTILLON, Ho UTSUMIYA (Sashimi), Laurent SARFATI (Raoul le Cool), Pascal HENDRICKS, Alain MILLY • **Tirage de ce numéro :** 130 000 exemplaires •

Qui veut se dévouer pour expliquer à Natacha le nouveau système qui va révolutionner la Megadrive ?

MEGADRIVE 32X

Megadrive 32X : 2 processeurs RISC 32 bit, 32 768 couleurs, 50 000 polygones/sec, son digital stéréo.

SEGA

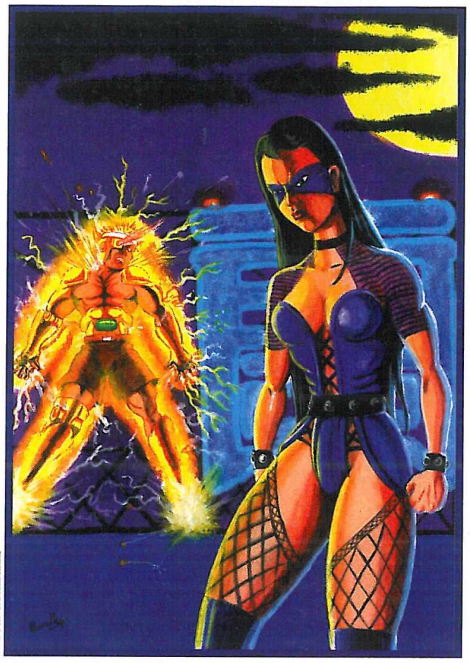
X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36.15 SEGA
1,27 F/min.

36.68.01.10
2,19 F/min.

COURRIER

Chers lecteurs, vous avez bien le bonjour de Schmürz, et j'en profite pour vous souhaiter une bonne et même excellente année ! Rassurez-vous, je ne le fais que parce que c'est la tradition. Ce n'est pas que je vous veuille du mal, bien au contraire. Mais bon... Les fêtes du Nouvel An et tout le tralala... Enfin, le principal, c'est que vous soyez là avec moi. Choisissez votre fauteuil préféré, installez-vous tranquillement, enlevez vos pompes, et posez délicatement vos panards sur la petite table qui vous fait face. Balayez les mouches qui viennent de tomber... Maintenant, mettez une petite musique d'ambiance, du genre New Age, bien planante à souhait, et ouvrez délicatement le magazine que nous avons préparé spécialement pour vous. C'est parti ! Ce mois-ci, en l'honneur de l'année 95, nous allons répondre à toutes les questions qui peuvent vous traverser l'esprit : quand Jacques Chancel et Pascal Sevran vont-ils se marier, la pizza au bacon est-elle meilleure que la pizza Reine... Nous parlerons aussi des consoles : qu'est-ce que le Wonder Mega et le Mega Jet ? Quel est le meilleur soft de ce début d'année ? Bref, on va tâcher de répondre à toutes vos angoisses. Et enfin, la cerise sur le gâteau, ce sera la réponse à une lettre, pour le moins virulente, d'un lecteur mécontent (ce qui est son droit le plus indiscutable). Concernant votre courrier, j'aimerais assez que vous me fassiez part, pour le mois prochain, de vos idées sur les jeux, afin de connaître ce qui vous plaît le plus dans un soft : les graphismes, le plaisir, la maniabilité... Ah que tchao !



Pascal GONZALEZ

Cheeper **Pascal GONZALEZ de SOUAL (81) a illustré le courrier de ce mois çi, il as gagné un jeu offert par CHEEPER, pour la qualité et l'originalité de ses dessins. À vos pinceaux!**

Nous allons débuter dans l'International, avec GREG, de Belgique...

Salut, ô grand Schmürz,

Bof, 1 mètre 38...

Je suis un véritable féru des jeux vidéo et de tout ce qui les entoure (Sega, bien sûr, je n'oserais même pas prononcer le nom de son "soi-disant" rival) ; tu comprends dès lors que je ne pourrai plus me passer de ton magazine, qu'est Mega Force. En outre, je voudrais te poser quelques questions, qui restent sans réponses.

Plus pour longtemps !...

1 Quelle est la différence entre la Megadrive 32X et la future Saturn, alors qu'elles sont toutes les deux des consoles 32 bits ?

La différence ? La forme et la couleur, bien sûr ! Bon, en plus, il y a quelques bricoles. Par exemple, la Saturn peut gérer 270.000 polygones par seconde, pour 50.000 à la 32X. On peut aussi parler des couleurs : 16,7 millions affichables simultanément pour la Saturn, contre 32.000 pour la 32 X. D'une façon plus générale, —et pour utiliser une image certainement triviale—, c'est un peu la même différence qu'il y aurait entre une petite Fiot équipée d'un moteur de Rolls et la Rolls elle-même ! Je pourrais aussi vous parler des effets spéciaux que la Saturn autorise, ou de sa qualité sonore, due à un processeur spécialisé, le 68EC000. Voilà. Ça va mieux ?

2) Pourquoi le Wonder Mega (dont tu as parlé dans le MF n°6) n'est-il jamais sorti ?

Pour avoir une mémoire pareille, tu dois être croisé avec un éléphant d'Asie ? Le Wonder Mega, pour ceux qui prennent le train en marche, est un ensemble "console 16 bits et CD-Rom", effectivement mis en chantier par Sega. Mais le projet n'a pas été abandonné. Cette machine sort en ce moment même au Japon, sous la marque JVC. Mais vous ne la verrez jamais de manière officielle en France, vu que nous avons le Multi Mega, qui remplit exactement les mêmes fonctions.

3) Pourquoi Sega a choisi le blanc (gris) comme couleur pour la Saturn, cette couleur rappelle son "soi-disant" rival ? (je sais, je me répète...)

Un produit, qu'il soit console, paquet de riz ou préservatif, ne se lance pas sur le marché au hasard. D'importantes études "marketing" sont réalisées au préalable, et le projet Saturn n'y a pas échappé. Si cette couleur a été finalement choisie, c'est que Sega a estimé que cela permettait à la console de mieux se fondre avec le reste du matériel vidéo/hi-fi familial. Logique, quand on sait que la firme a pour objectif de réaliser des produits de multimédia qui trouvent leur place dans tous les foyers.

Greg, un Mega Force Belge en Herbe.

P.S. Veux-tu me répondre en indiquant les prix, et si possible en francs. Merci d'avance.

Eh ! On n'est pas à Ouall Strite, ici...

Nous voilà maintenant avec YOHANNE.

Coucou, Schmürz.

J'évite tous les inutiles (mais mérités) "supermégagénial" attribués à ton mag, et te pose ces questions.

Vas-y, je suis prêt.

1) Pourrais-tu me faire un top des 5 jeux préférés de la rédac' ?

Sur l'ensemble des jeux Megadrive, voici quels sont nos softs préférés : Landstalker, Flashback, Earthworm Jim, Virtua Racing, Micro Machines (1 et 2). Ce sont cinq titres à posséder absolument. Mais il ne faut pas oublier Dune 2, toute la série des Desert-Jungle-Urban Strike, Mickey Mania ou les Sonic. En fait, tout dépend du genre de jeu que tu aimes.

2) Qu'est-ce que le Mega Jet ? Sortira-t-il un jour en France ?

Pour ta culture, apprends que le Mega Jet est une Megadrive avec un joypad intégré. Mais cet appareil bizarroïde ne verra pas le jour en France en officiel.

3) Je suis une shootée de Sega (aaargh ! SEGA) et surtout de la Megadrive, mais je trouve qu'il est en train de se faire ratrapper par Nultendo (borne d'arcade Ultra 64 géniale, Donkey Kong Country). À quand une riposte du géant Sega ?

Côté arcade, je crois que Sega est plutôt en avance sur son concurrent. L'Ultra 64, en très bonne machine qu'elle est, ne compense pas VR, Daytona USA ou le R-360. Concernant les softs sur consoles 16 bits, il faut avouer que Nintendo a fait fort avec ce superbe jeu qu'est DKC. Mais ce n'est pas un seul soft qui va faire basculer un

Pascal GONZALEZ

...“je le répète : les j

S LECTEURS

SALUT LE SCHMÜRZ — AH QUE COUCOU SCHMÜRZ

marché. Oublierais-tu les machines que Sega est en train de mettre sur le marché ? La Saturn ou la 32X, par exemple, ne me donnent pas l'impression franche d'être distancées par la SNIN. Ne te fais pas de soucis, car même si tu as l'impression que Sega s'endort, il n'en est rien.

4) Je trouve que l'idée de vendre les jeux vidéo dans les supermarchés et autres est très bonne, mais ils ne font jamais les commandes des derniers jeux sortis et laissent leurs jeux de m... à l'étalage...

Il faut que tu saches que les grandes surfaces ne fonctionnent pas de la même façon qu'un petit magasin spécialisé. L'actualité des jeux vidéo est très vivante, et les nouveautés sont légion. Cela explique les problèmes des grandes surfaces. Celles-ci achètent les produits par l'intermédiaire de centrales d'achat, dans des quantités entraînant une gestion de stocks inévitable. Toutes ces opérations augmentent les délais de manière considérable. C'est pourquoi tu y trouves encore Moonwalker ou Toki.

Voilà, c'est tout. J'espère que tu vas répondre vite à mes questions (sinon, destruction de la planète !). J'espère que la poste ne perdra pas la lettre.

Vive Sega et la Megadrive.

Tu peux maintenant débrancher ta bombe. Vive les P&T et vive Agel !

J'ai gardé pour la fin une lettre de protestation et de dénonciation, qui nous vient de DENIS, de Bois-Colombes.

Salut Schmürz.

J'étais abonné à votre magazine il y a un an. Je l'ai arrêté because tunes, et aussi parce que les articles ne sont pas tous terribles, ni objectifs (surtout le courrier). Je m'explique.

Ça tombe bien, car j'aimerais savoir.

1) Les previews ne sont en fait que du remplissage de pages. Moins de parlotte serait nécessaire. Les pages 20 et 21 du n° 34 sont très bien, vous avez même la place d'y glisser une pub.

"Mon client est innocent, Monsieur le Juge. Lorsqu'il conçoit les Previews, il veille à bien montrer le jeu, à l'aide de nombreuses photos, et à expliquer celui-ci. Tout ce que mon client cherche à faire, c'est à informer ses lecteurs sur le contenu d'un jeu, son scénario et son style. Il considère que les graphismes d'un jeu ne sont pas tout, et que le fond d'un logiciel a autant d'importance que sa forme. Le délit d'information est-il puni par la loi, Monsieur le Juge ?."

2) Rien à dire sur les Mangas. Ça ne m'intéresse pas, mais il y en a sûrement qui adorent.

Je suis entièrement d'accord avec toi. Nous on adore ça et c'est pour cela qu'on en passe.En plus, la grande majorité d'entre vous aime. Alors pourquoi se priver ?

3) Le Zapping : seul article intéressant et objectif. Continuez !!!

Merci pour le compliment. Cela prouve au moins que tu n'es pas du genre à critiquer parce que cela te défoule.

4) Bien que vous soyez certainement indépendants, on a l'impression que vous favorisez Sega. Vous n'allez pas dire aux lecteurs de patienter que la Saturn sorte. Il est pourtant évident qu'il vaut mieux l'acheter plutôt que d'acheter une Megadrive, un Mega-CD, une 32X, un adaptateur et que sais-je encore. Sega suit un plan de marketing bien précis visant à lui rapporter le plus de dollars possibles. Il est certainement planifié depuis un an, voire deux. Désolé pour les compliments, mais je suis surtout énervé de votre hypocrisie dans vos réponses aux questions sur les prix pratiqués par Sega (N de S : et les autres). Ce que je regrette, c'est que vous soyez plus du côté de Sega que du nôtre (excepté pour le Zapping). J'ai une Megadrive, et une bonne trentaine de jeux. Petit calcul. Megadrive : 1290 F + 30x400 F = 13 290 F. J'aurais peut-être dû attendre, être plus patient et m'acheter un micro (mais ça, c'est mon problème). Quand je pense qu'il y en a qui vous écoutent et qui ont acheté le Mega-CD, qui vont acheter la 32X puis ensuite la Saturn, le tout agrémenté de divers accessoires... Tous recommandés par vos bons soins. Je me dis qu'il y a vraiment des tunes foutues en l'air. L'économie de la France n'est pas prête d'aller mieux (puisque Sega n'est pas français). J'irais même plus loin en disant que notre société se k#hfs@j (N de S : illisible) à cause de notre boulimie de consommation inculquée par les entreprises telles que Sega (française ou pas). Voilà ce que je pense de la politique commerciale de Sega ainsi que de la vôtre, puisque vous la couvrez. Sega ne répond pas aux besoins des clients, mais à leur avidité de bénéfices.

Je suis content d'avoir reçu ta lettre. C'est la preuve que vous avez un esprit critique. En plus, c'est comme cela que l'on fait avancer les choses. En revanche, les propos que tu avances, Denis, sont plutôt graves. C'est notre éthique professionnelle et notre bonne foi que tu remets en cause. Je te rappelle que nous ne sommes pas un magazine officiel Sega. Nos jugements sont donc établis en toute neutralité, et ne sont pas influencés par une quelconque pression de la firme. Lorsque nous voulons dire qu'un produit est mauvais, que ce soit une console ou un jeu, nous ne nous gênons pas. Le test de Gale Racer sur Saturn, que tu trouveras dans ce numéro, en est la preuve. Il en est de même de nos conseils pour l'achat d'une Saturn ou d'une 32X. Cette dernière est une bonne console, qui nous présente d'excellents titres : les premiers tests que vous avez pu voir sont là pour le démontrer. En plus, nous donnons des conseils, et pas des ordres. Le choix vous appartient, et nous vous informons au mieux pour vous aider dans cette tâche. Quant au prix des jeux, il ne me semble pas avoir pris parti pour Sega. Si tu as lu le n° 33, tu as dû voir que j'étais entièrement d'accord avec les lecteurs qui dénonçaient le prix des jeux. Si cela te rassure, je veux bien le répéter une nouvelle fois : LES JEUX SONT TROP CHERS ! Mais une chose me paraît surprenante, c'est que pour quelqu'un qui trouve cela hors de prix, une trentaine de jeux, ça fait beaucoup. Je suis très heureux pour toi que tu puisses te les offrir, car je ne crois pas que tous nos lecteurs aient cette chance. Mais ne mets pas cette boulimie de consommation sur le dos des entreprises. Tu n'es pas obligé d'acheter. Je suis d'accord avec toi pour dire que les entreprises, que ce soit Sega, Renault ou Findus, poussent à la conso avec le marketing. Mais ce sont des entreprises, et pas des associations charitatives. Tout comme Mega Force est un magazine indépendant, qui a pour objectif de vous aider et de vous informer. Une dernière fois, je le répète, nous ne couvrons personne. Pas même Sega.

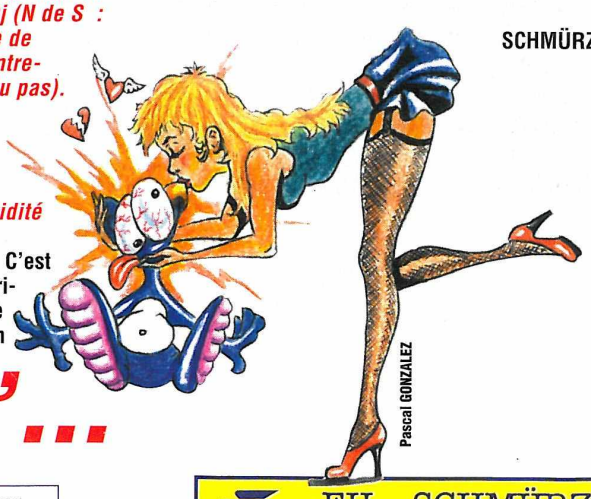
Je ne dis pas que mes conseils sont les meilleurs, mais j'aimerais en voir de ce genre dans votre magazine.

Bien amicalement.

Promis, nous tiendrons compte de tes remarques, comme nous tenons compte de toutes celles que nous recevons. Je vous rappelle que j'attends vos réflexions pour ouvrir un débat sur les jeux : qu'est-ce qui vous plaît dans un soft ? Allez, bonne lecture à tous.

Amitiés.

SCHMÜRZ.

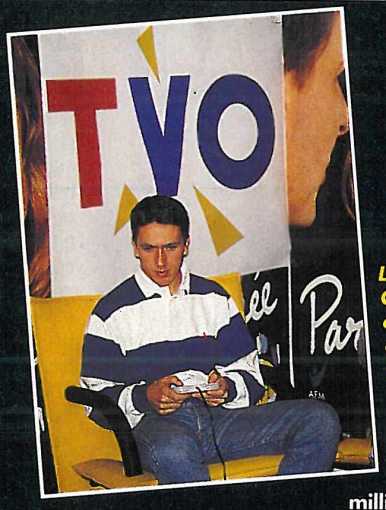


ix sont trop chers !"...

Il y a d... d...

Le samedi 3 décembre ne restera pas uniquement dans nos mémoires comme la journée du Téléthon. C'est aussi les grands débuts d'un projet qui vous tient à cœur, ainsi qu'à nous : la télévision interactive. C'est effectivement à cette occasion que TVO, Télé Val d'Oise, une chaîne cablée de la région parisienne, s'est lancée dans l'aventure de l'interactivité, en association avec une nouvelle société : Visiware. Alors si vous voulez savoir comment jouer contre des milliers de personnes simultanément, ces lignes sont pour vous.
LAURENT

Olivier Thévenin, vainqueur de la compétition auto, interviewé sur le plateau de TVO.



La partie à laquelle Olivier se livre, se joue contre un télespectateur qui se trouve à plusieurs kilomètres de là.

En ce samedi de décembre, 112 000 personnes ont pu suivre les émissions de la première chaîne de télé interactive. Ce chiffre correspond au nombre d'habitants câblés de Cergy-Pontoise, dans le Val d'Oise. L'événement se déroulait sur TVO, et seuls les télespectateurs connectés au câble ont eu cette chance. Mais cela constituait une première mondiale ! Première dont Benoît Hamann, un jeune garçon atteint de myopathie, était le témoin privilégié et l'invité d'honneur. Tout au long de cette matinée, et en hommage au Téléthon, des milliers de jeunes ont pu s'affronter sur le jeu Newman Haas Indycar de l'éditeur Acclaim, partenaire de cette première. À l'issue de cette matinée, un joueur, le meilleur évidemment, a été sélectionné. La deuxième étape s'est déroulée l'après-;midi, mais pas sur un écran. Il s'agissait d'une course automobile à laquelle participaient des vedettes comme Patrice Dominguez, Caroline Barclay et d'autres venues du monde du pilotage telles que René Metge et Bernadette Sacy. Le vainqueur de cette mini-compétition, Olivier Thévenin, a dû ensuite prendre d'autres commandes, puisque c'étaient celles d'une manette de Super Nintendo. Un dernier effort l'attendait : rencontrer (à distance) le vainqueur de la matinée sur formule Indy. Mais tout pilote qu'il est, Olivier a dû s'incliner devant le téléspectateur. Cet affrontement était le couronnement de la première journée de la télévision interactive.

L'ŒUVRE D'UNE VOLONTÉ

Toute cette opération n'aurait jamais vu le jour sans la création de Visiware, une société née en juillet dernier. Composée de gestionnaires et de spécialistes du jeu vidéo, cette entreprise a développé un système auquel beaucoup de chaînes de télévision risquent de s'intéresser : le Visitel. Ce système, produit exclusif de Visiware, permet de commander à partir d'un clavier téléphonique (type Pulse ou Tone) tous types de consoles de jeux ou d'ordinateurs. Mais là où le système devient génial, c'est que sans aucune contrainte temporelle où géographique, plusieurs milliers d'utilisateurs peuvent se connecter. Autrement dit, vous pouvez, de chez vous, jouer contre deux mille joueurs (ou plus), et juste avec un téléphone. Fabuleux, non ? Pour faire fonctionner tout ça, et centraliser et

Fais-toi des copains Segamaniaques en Dialoguant sur le

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *DIA

e l'interactivité ns l'air...

coordonner l'ensemble, Visitel utilise un PC, un ensemble de cartes et d'interfaces spécifiques et un logiciel de gestion. Cela vous paraîtra peu, mais pourtant ça marche à merveille. On en a eu la preuve à Cergy-Pontoise.
Le fonctionnement est simple. Vous voici devant votre téléviseur, un téléphone à proximité. "Tiens, je ferais bien une petite partie", vous dites-vous. Vous composez alors un numéro de téléphone spécial, et vous êtes prêt. Vous dirigerez votre personnage avec les touches de votre clavier : 4 pour la gauche, 6 pour la droite, 8 pour sauter... Le système Visitel transformera tout simplement votre téléphone en joypad.

moment. Mais ne vous inquiétez pas, de grosses chaînes françaises s'y intéressent. En revanche, pour les habitants de la région de Cergy-Pontoise, c'est désormais possible. TVO propose, deux fois par semaine (mardi et vendredi à 18h30), un programme appelé TEO, qui est la première émission complètement interactive. Au cours de chacune de ces émissions des joueurs s'affronteront sur des jeux vidéo, tout au long d'un petit championnat. L'émission dure 25 minutes et se déroule en direct. Si avant l'émission vous désirez vous entraîner, il n'y a pas de problèmes. 24h/24, et 7 jours/7, vous pourrez le faire sur Minitel ou sur Audiotexte, grâce

meilleurs se rencontreront pour la finale. En guise de récompenses, les vainqueurs se verront offrir des consoles, des jeux, des places de spectacles... La liste est trop longue. Mais rendez-vous compte de la chance offerte. La télévision interactive vous permet de rompre votre passivité devant l'écran, et de participer aux programmes. Fini de crier comme un fou devant votre télé, parce que vous connaissez la réponse à la question dans "Que le meilleur gagne". Dorénavant, vous participez. Et qui sait, si vous faites vos preuves sur l'écran de jeu, vous pourrez peut-être devenir une vraie petite vedette.
À partir du principe créé par Visiware, on peut se mettre à rêver.

mêmes, car nous serions concernés en tant que téléspectateurs. Je parle de pub. Grâce à cette nouvelle technologie, la créativité est sans limites. On peut très bien envisager, pendant une page de publicité, faire une course contre Damon Hill en personne, dans une voiture sponsorisée par un constructeur automobile, et tout ça sur le circuit de Monte-Carlo. Ce principe peut être reproduit pour de nombreux produits. Je suis sûr que dans quelques années, on ira aux toilettes pendant le film, pour pouvoir jouer pendant les pubs. Ces possibilités, Visiware y songe sérieusement, puisqu'ils ont plusieurs projets d'émissions de ce type pour l'avenir. Par exemple, la

Voici ce que pouvaient voir sur leur écran les télespectateurs qui participaient à cette compétition interactive.

À QUAND CHEZ VOUS ?

Je vais peut-être vous décevoir, car à moins que vous n'habitiez le Val d'Oise, ce système n'est pas accessible en France pour le

à un autre système Visiware : le Visitelnet.
Au cours du direct, les joueurs s'affronteront au sein de deux tournois, organisés sur de nouveaux jeux, qu'ils soient Sega, Nintendo, PC ou CD-I. À la fin de chaque tournoi, les deux

Les industriels de la télé et du jeu vidéo aussi. Par exemple du côté d'Acclaim, l'éditeur qui a prêté son concours à la première de TEO, on se dit que tout ne fait commencer. Pourquoi ne pas créer des logiciels de jeu conçus exclusivement pour les émisions de télé interactives ? Acclaim ne dit pas non... Et les autres non plus. Il est fort possible que d'autres éditeurs se lancent dans cet univers, en alliance avec une chaîne de télévision ou un grand groupe de communication, ce qui permettrait quelques facilités. On susurre par exemple que Canal + aurait déjà fait des tests d'interactivité. Mais il va falloir être patient avant l'aboutissement final.

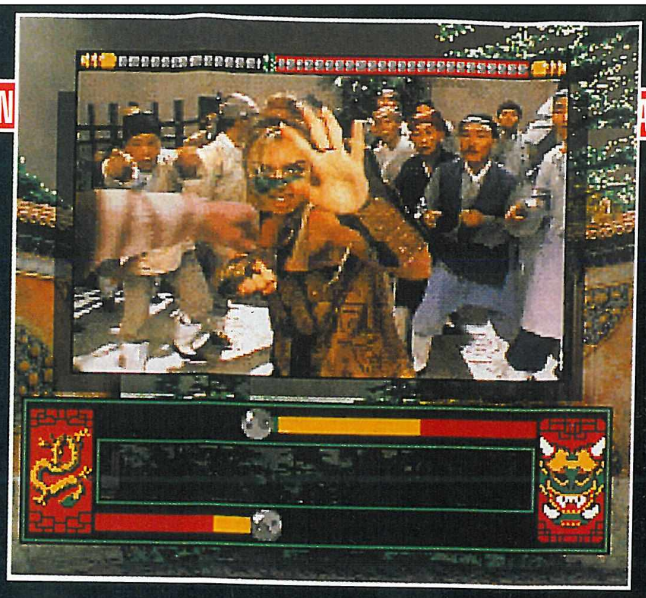
société travaille sur la production d'émissions ponctuelles, en relations avec l'actualité : football interactif pendant les grandes compétitions, ou une gigantesque partie de Sonic à l'occasion de la sortie d'un nouveau titre... Et pourquoi pas une émission aventure-action à plusieurs joueurs (du genre Doom, par exemple ?), ou un jeu d'action en image de synthèse, avec en surimpression des joueurs humains filmés ? Les idées sont loin de manquer. Les volontaires non plus. Avec cette première, Visiware et TVO ouvrent une nouvelle ère, où les affrontements entre groupes de communication, chaînes, et constructeurs risquent d'être nombreux. L'expérience du 3 décembre va être observée de près en France comme à l'étranger, soyez-en sûrs, car l'interactivité est un marché très récent qui reste encore à conquérir. Quoiqu'il en soit, ce sera vous, les téléspectateurs, qui en seront les bénéficiaires.

QUEL AVENIR ?

L'avenir de la télévision interactive ne s'arrête pas aux jeux vidéo. Les produits de Visiware offrent d'autres possibilités qui pourraient bien séduire les hommes de marketing. Et nous-

Nous voici arrivés dans la régie mobile de TVO. Ce n'est pas encore la SFP, mais ça marche bien quand même.

JAPAN



Supreme Warrior

Corpse Killer

Digital P

du CD-Rom, rien

Créée en 1991 par Tom Zito, Digital Pictures est une société de développement de jeux vidéo qui a été l'une des premières à croire au développement du CD-Rom. Du coup, toute sa stratégie de vente et de marketing fut construite autour de ce support et bien évidemment du Mega-CD. C'est en 1992, en novembre plus exactement que Digital Pictures lance sur le marché son premier titre avec Sewer Shark. À partir de là, les jeux n'arrêtent pas d'affluer et d'autres titres comme Ground Zero Texas, Double Switch, Prize Fighter, Marky Mark, INXS, Kriss Kross et Night Trap continue à inonder le marché de leurs images qui tendent vers une réalité ludique s'approchant d'un monde réel...

Avec un budget de près de 2 millions de dollars en moyenne pour la création d'un produit, Digital Pictures s'est particulièrement investie dans la création et le développement de produit dits "interactifs". Et qui dit "interactif", dit également acteurs et studios de cinéma.

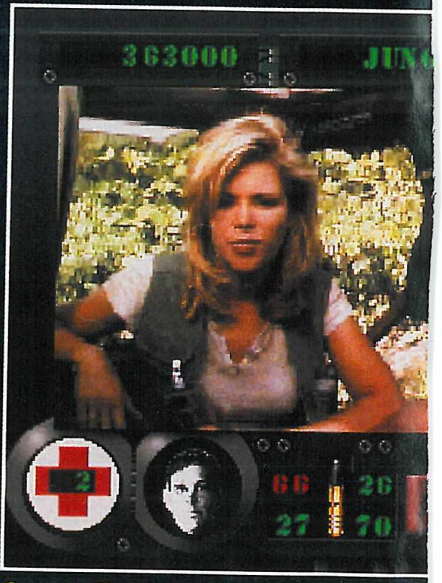
Supreme Warrior

C'est ainsi que certains des jeux développés par cette société de San Mateo sont filmés dans des lieux exotiques comme Hong-Kong ou encore les Caraïbes.

UN PLUS UN PLUS UN PLUS UN FONT QUATRE !

Mais là n'est pas notre sujet aujourd'hui. En effet, Digital Pictures annonce la sortie imminente de cinq nouveautés sur CD Rom et sur CD Rom couplé à la 32 X, la nouvelle bécane de la mort de Sega qui tue les poils de la tête en deux secondes un cinquième.

Supreme Warrior (Ying Heung). Enregistré à Hong Kong, Supreme Warrior vous

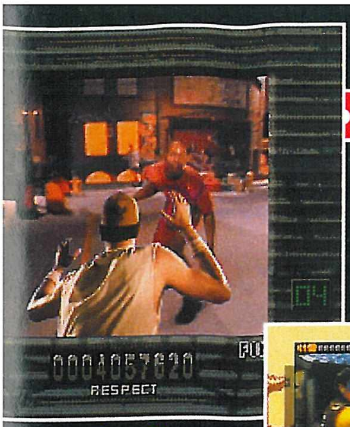


Corpse Killer

Découvre une mine de codes Action Replay et Game Genie sur le

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *AST

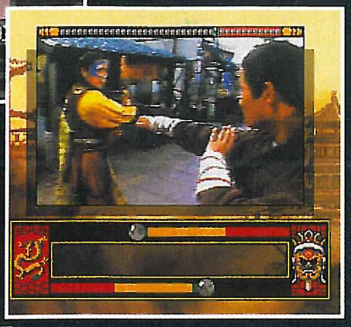


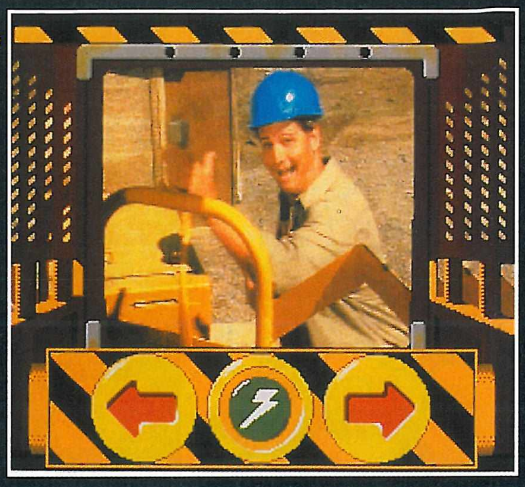
Slam City

EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE •

Kids On Side

Supreme Warrior





ictures :

ue du CD-Rom !

entraînera à l'intérieur des bas-fonds de la ville, où pour vivre il faudra lutter. Grâce à des coups d'une puissance diabolique, des attaques de lumière et des douzaines de coups spéciaux, le joueur devrait pouvoir découvrir les joies d'être le héros d'un véritable film interactif. Le jeu en lui-même ou plutôt les scènes filmées ont été réalisées par Guy Norris, un vétéran dans la création de film d'arts martiaux. Le premier rôle du jeu est tenu par Vivian Wu, plus connu pour avoir déjà joué dans Le Dernier Empereur. Parmi les acteurs, nous noterons également la présence de plusieurs champions d'arts martiaux réputé à travers le monde. Disponible au début de cette année sur deux CDs et pourra aussi bien être joué en anglais ou en chinois ! Hyper intéressant !

Le second jeu de la gamme Digital Pictures devrait être ***Corpse Killer***. Dans cette nouvelle réalisation, vous jouez le rôle d'un parachutiste, héros masqué de profession, charger d'une mission de la plus haute importance, puisqu'il faudra neutraliser et détruire le Dr Elgin, un scientifique viré du Pentagone à cause de son goût prononcé pour des expériences génétiques pas franchement catholiques. Sur une île mystérieuse, dans les Caraïbes, vous êtes poursuivi par des centaines de zombies qui aimeraient vous avoir pour leur quatre heures. Dans une jeep, vous devrez tracer à donf, pour éviter de nouveaux assaillants avides de sang. Grâce à des effets spéciaux superbes (enfin apparemment) et une ambiance haletante, Corpse Killer pourrait ouvrir une nouvelle voie dans les jeux sur Mega-CD.

L'année dernière, Digital Pictures nous avait offert une simulation de boxe avec de véritables acteurs. Cette fois-ci, c'est sur un terrain de basket et avec la vedette de Chicago Bulls Scottie Pippen, que vous pourrez jouer dans un One on One, plutôt carrément retentissant. ***Slam City*** est dirigé par Ron Stein, celui-là même qui, il y a quelques années, nous a permis de frémir dans les scènes inoubliable de Raging Bull et de Rocky III. Attention, ce jeu comportera quatre CDs lors de sa sortie. Bonjour le Slaaaaaammm !

Plutôt destiné aux plus jeunes d'entre vous, Digital Kids est une gamme de logiciels mi-ludiques mi-éducatifs. Le premier de la série à voir le jour en Europe sera ***Kids On Side***. Ce soft permettra aux enfants de trois ans de découvrir un univers virtuel merveilleux dans lequel ils pourront par exemple conduire et diriger des éléments, des objets qu'ils ne peuvent habituellement utiliser facilement, dans leur vie de tous les jours quoi !

Slam City

TELEX

EN TAULE

Voici une dépêche de l'AFP (Agence France Presse) que l'on a reçue le 10 novembre concernant une certaine Fédération Française des Jeux Vidéo.

"Paris, 10 nov (AFP)

Le dirigeant de la fédération Française des Jeux Vidéo (FFJV) a été écroué, il y a quelques jours, à Paris, soupçonné "d'abus de confiance et de recours au travail clandestin" dans une affaire destinée aux passionnés de jeux vidéo tels les Game Boy, apprend-on de sources concordantes jeudi.

Michel G. est soupçonné d'avoir créé la FFJV en décembre 1992 dans le but de lancer un vaste concours de ces jeux dans la France entière. Un millier d'adolescents s'y sont inscrits. Les éliminatoires promises n'ont jamais eu lieu, selon l'enquête des policiers du 9ème cabinet de délégations judiciaires.

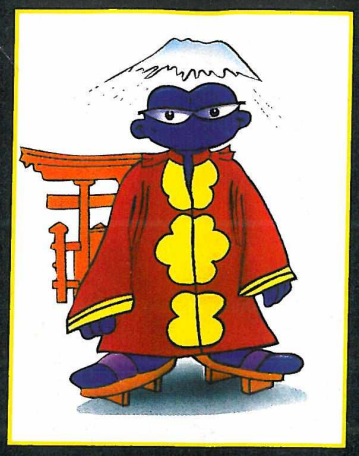
Dans cet esprit Michel G. avait recruté des démarcheurs "de manière clandestine" afin d'approcher les grandes surfaces. L'affaire aurait rapporté environ 3 millions de francs grâce auxquels le suspect, ainsi que son épouse, Isabelle, sont présumés "avoir mené grand train de vie".

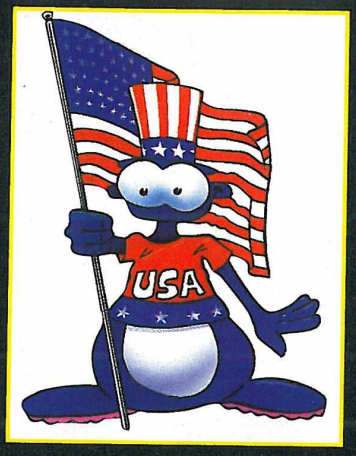
Celle-ci, un temps animatrice sur une chaîne privée musicale, a été placée sous contôle judiciaire. Son mari qui avait réalisé sous un autre nom le film "Le Bahut va craquer", il y a quelques années, a été écroué. L'enquête se poursuivait jeudi afin de recueillir notamment les plaintes des adolescents qui avaient répondu aux offres alléchantes de la Fédération et n'ont quasiment rien vu venir par la suite."

Mega Force tient à préciser qu'il a été, avec les magazines Super Power, Joypad et Joystick, parmi les seuls magazines spécialisés à avoir refusé de passer toute sorte de publicité demandée par la FFJV. De plus, Mega Force s'engage à recevoir les plaintes par écrit de tous ceux qui se sont inscrits à la FFJV et de les transmettre au 9ème cabinet des délégations judiciaires.

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN





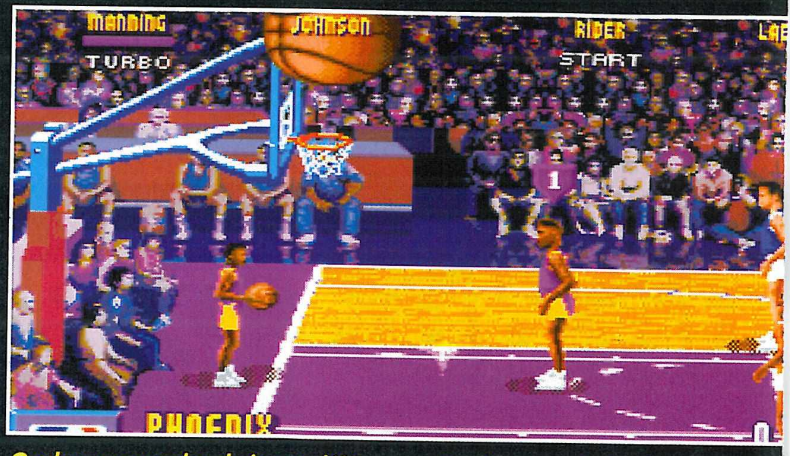
Les paroles du Port'Nawak !

Beaucoup de gens pensent que les Schmürz vivent une existence idyllique de petits patachons bleus, passant le plus clair de leur temps à se goinfrer de gorgonzola en s'éclatant sur les derniers hits Sega. Ils sont bien loin de la réalité et l'histoire (véridique) que je vais vous narrer le prouve bien. Cela se passait à Noël dernier. Il faut dire que les Schmürz détestent Noël et que, pour faire peur aux jeunes Schmürtz qui n'ont pas été sages, leurs parents leur racontent d'horribles histoires de père Noël carnivores. Cette année-là, le hasard avait fait que le grand conseil des Sept Sages Schmürz devait se réunir précisément le soir de la Saint-Sylvestre, et chacun voyait dans cette date, l'augure d'un événement terrible à venir... Ils étaient pourtant tous les sept fidèles au poste en ce soir de Noël, vêtus comme il se devait, de leurs habits de parade. C'est alors que le Leader Schmürtz se leva pour faire son traditionnel discours de bienvenue qu'un intrus armé d'une grenade dégoupillée pénétra de force dans l'Antichambre des Sept Sages. Aussi incroyable que cela puisse paraître, il s'agissait bel et bien d'un Port'Nawak ! Pour les rares personnes qui ne le sauraient pas, rappelons que les Port'Nawaks sont de petits êtres ignobles et vicieux qui ressemblent à s'y méprendre à une tête de porc à l'envers avec des pattes à la place des oreilles ! La surprise passée, chacun reprit son calme et le Port'Nawak prit la parole de sa voix nasillarde :
- "Ceci est un ultimatum adressé au peuple Schmürz. Si avant minuit, c'est-à-dire dans quatre heures exactement, vous ne nous livrez pas la barbe, les sourcils ainsi que les poils des jambes du père Noël, je ferais sauter ce lieu et tous les gens qui s'y trouvent !"
À SUIVRE...

voyons tous ces paramètres...

N Tour

PREVIEW MEGADRIVE



Quelques secondes de jeu et déjà un panier de marqué. Quel rythme !

Hé, hé... Je sens déjà les basketteux frétiller de la casquette rien qu'en ayant lu le titre. Et bah oui, NBA Jam revient parmi nous dans une nouvelle édition, la "Tournament Edition" pour être plus exact. Alors voilà, le jeu reprend toutes les équipes de la NBA, ce qui, mine de rien nous fait bien 122 joueurs différents. Tiens, puisqu'on en parle, sachez que ceux-ci sont caractérisés par 8 domaines distincts que sont la vitesse, les dunks, la puissance, et autres clutch, pass, steal, 3 pointers et block.

C'est cool, on peut ramasser des trucs au sol pour devenir encore meilleur !

8 CARACTÉRISTIQUES AU KILO

Orienté action à mort, NBA Jam a pris le parti de donner un esprit "Street Ball" au soft, dans le sens où les règles sont simplifiées et où l'arbitre brille par son absence. En gros, cela veut dire que vous pourrez "jarreter" de l'adversaire à gogo sans craindre les foudres d'une disqualification. Côté spectacle, 9 dunks supplémentaires ont été ajoutés, mais ce n'est rien à côté des 38 personnages cachés présents dans cette nouvelle version. Va-y-avoir de la recherche de cheat mode dans l'air ! Durant le jeu pro-

• EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE •

BA Jam
ament Edition

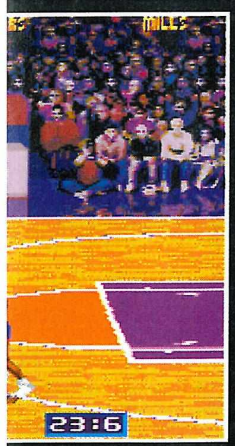
prement dit, 5 icônes apparaîtront occasionnellement, vous permettant d'augmenter votre vitesse, votre habileté aux 3 points, au dunk, etc. Two on Two en puissance, le soft vous permettra de jouer jusqu'à quatre simultanément si vous possédez l'adaptateur adéquat. Des équipes "toutes faites" permettent de jouer directement avec les stars de toutes les équipes (All-Star Team), ou bien au contraire de jouer uniquement avec des débutants (Rookie Team).

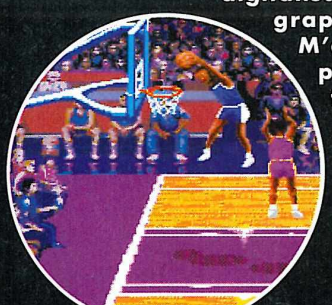
Ho la la ! La balle est en feu. Ce joueur a beaucoup de réussite !

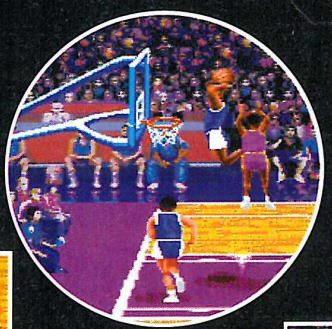
FAIS TON LIT...

Bah voilà, il ne reste plus qu'à prendre votre ballon en patience, car le test est, vous vous en doutez, pour un prochain mois. Ah ben si, j'ai failli oublier un truc ! NBA Jam Tournament tiendra sur une cartouche de 24 megas, juste ce qu'il faut pour pouvoir rentrer les nombreuses digitalisations vocales et graphiques du soft. M'enfin si vous ne pouvez pas attendre jusque-là, rien ne vous empêche d'aller vous éclater avec deux ou trois potes, histoire de se remuer le derrière un minimum. C'est vrai, la console c'est bien mais il n'y pas que ça dans la vie... Y'a aussi les cours, les profs, les devoirs, les examens, faire son lit, les impôts, les découverts en banque, bref tout ce qui fait les petites joies de la vie... Bon Noël.

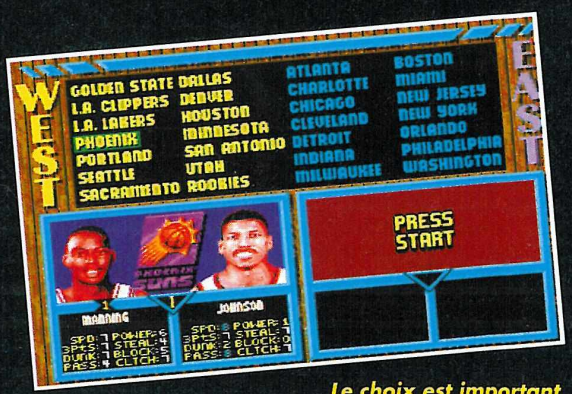
EDITEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ : MARS 95







Doucement ! N'allez pas vous fracasser la tête contre le panneau tout de même.



Le choix est important car chaque joueur à ses propres caractéristiques.

Non, je ne l'ai pas poussé monsieur l'arbitre.

TELEX

LA 32 X EN MOUVEMENT !

Beaucoup d'éditeurs tiers, les licenciés Sega, croient à la Megadrive 32 X. D'après le magazine américain EGM2, un éditeur aurait même déclaré qu'il espérait que Sega en vendît près d'un million d'exemplaires. Cette affirmation semble particulièrement risquée puisque d'après Sega Of America, la Super Genesis (qui comportera la 32X d'origine) sera disponible dans le courant de l'année. De plus, Core Design, une société anglaise à qui l'on doit entre autres BC Racers, annonce l'arrivée prochaine de trois nouveautés sur ce format, dont une simulation de golf pas piquée des vers !

MYST SUR CD

D'après notre espion japonais, Sashimi, la version de Myst sur Mega-CD (également prévue sur Saturn) développée par Sunsoft sera de toute beauté. Je vous rappelle que Myst est un jeu d'aventure sur PC qui connut naguère -il n'y a pas si longtemps- un énorme succès international.

DES CHIFFRES, OH OUI, DES CHIFFRES

Nous venons de recevoir le rapport annuel de l'exercice comptable clos le 31 mars 1994 de la société Sega. Comme vous le verrez et c'est tant mieux, la société d'Haneda n'est pas prête de disparaître puisqu'elle annonce un chiffre d'affaires de plus de 4,038,197 milliers de dollars et un bénéfice de plus de 108,725 milliers de dollars ! Ouaip, c'est super, demain je m'achète des actions...

MEGA 6, MEGA BIEN

N'oubliez pas de mater tous les mercredis vers quatre heures sur M6 l'émission Mega 6, vous y verrez certains de nos testeurs. Ouvrez bien les yeux !

J'M PRÉSIDENT !

C'est décidé, devant les désaffections actuelles, notre ami J'm Destroy a décidé de se présenter aux élections présidentielles, bien sûr à Mega Force nous le soutenons ardemment. Ni de gauche, ni de droite mais plutôt de tendance : glauque le matin, et hagard le soir, il espère bien entendu un fort soutien des lecteurs de Mega. Sacré J'm.

Le mur s'avance et vous pousse vers l'eau ! Vous n'avez que peu de temps pour réfléchir...

Trouvez les leviers ainsi que leurs fonctions pour réussir à progresser.

Cette boule qui se balance au bout de la chaîne vous oblige à bien calculer votre saut.

Vous avez le pouvoir de traverser le temps.

Warlock

Pour l'instant, ces chiens sont inoffensifs mais ils pourront se transformer en loups-garous plus tard.

PREVIEW MEGADRIVE

Ouf, vous avez retrouvé la première pierre.

Chaque millénaire, lorsque la lune passe entre le soleil et la terre pour former une éclipse solaire, les gardiens druides font appel à la magie de plusieurs pierres sacrées pour empêcher la résurrection de l'ancien Warlock. Les six pierres sacrées sont dispersées à travers le temps et les continents et c'est à l'aide des pouvoirs de vos ancêtres les druides que vous devrez les retrouver avant même que le Warlock ne mette la main dessus. Sinon, le monde sera perdu ! Pour vous aider dans votre périlleuse quête, vos ancêtres vous ont remis lors d'une cérémonie très solennelle, un étrange joyau qui est sensé veiller sur vous et sur lequel vous pouvez agir grâce à la pensée. Ce joyau est en fait une arme très puissante qui vous permet en outre d'atteindre les objets hors de votre portée. Ainsi protégé, vous partez le cœur un peu plus rassuré... Quoique...

UN PEU DE MAGIE, BEAUCOUP D'EFFET

Tout comme vos ancêtres, vous êtes un magicien très puissant ! Vous savez créer la foudre en rapprochant vos mains et pouvez l'envoyer sur vos ennemis sous la forme d'un rayon dévastateur. Très vite, alors que vous

Zut, la sortie n'est pas de ce côté ! Il faut rebrousser chemin.

Ces hommes sont en fait des morts-vivants !

Découvre une mine de codes Action Replay et Game Genie sur le

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *AST

vous dirigez vers le château dans lequel vous trouverez la première pierre, vous êtes obligé d'en faire usage, contre les chauves-souris, contre les loups-garous puis contre les morts-vivants. Votre magie a cependant des limites et il faudra vous y prendre à plusieurs reprises pour venir à bout de certains ennemis coriaces. Vous savez également voyager à travers le temps et l'espace, ce qui vous sera très utile pour retrouver les pierres sacrées en premier ! Néanmoins, cela ne sera pas encore suffisant car, là ou vous rendrez, vous devrez défier de nombreux dangers et aussi faire preuve d'intelligence en actionnant de temps à autre des leviers par exemple. De plus, Warlock étant lui aussi sur la piste des pierres sacrées, il fera tout son possible pour vous ralentir comme par exemple détruire un pont ou encore redonner la vie à des statues afin qu'elles vous combattent jusqu'à la mort. Bien entendu, vous devez également l'affronter à plusieurs reprises, ce qui ne vous plaît pas d'avance, j'imagine ! Pour vous aider, vous découvrirez de temps à autre des recharges d'énergie ainsi que des vies, ô combien utiles. L'option "Password" n'a pas non plus été oubliée. Warlock est un jeu de plates-formes de 16 Mb destiné à 1 joueur.

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ : FEVRIER / MARS

Ces soldats en armure sont très résistants et vous êtes obligé d'envoyer plusieurs éclairs pour en venir à bout.

Une telle chute serait mortelle mais, par chance, vous êtes agile.

La statue de pierre vient de prendre vie sous vos yeux !

Une chose étrange vient de surgir du sol pour vous engloutir.

Vous arrivez dans des grottes infestées de chauves-souris et d'araignées géantes.

Ce bloc de pierre qui se balance à cette chaîne vous pose des problèmes pour ramasser cette fiole.

TELEX

TO BE OR NOT TO BE

En Angleterre, les œuvres complètes de Shakespeare sont désormais sur CD-Rom, proposées au prix de 29 livres 99. Adromeda, l'éditeur, déclare également que ces œuvres sont plus que de simples bouquins, et qu'elles sont de véritables outils pédagogiques.

VOYAGE

Vous avez aimez Wolfenstein 3D ? Air Yougo International a le plaisir d'offrir un voyage-safari pour deux personnes aux premiers d'entre vous qui leur enverront une photo de Yougoslave vivant. Attention, il y a un piège !

PUTAIN, 2 ANS...

La Ville de Paris vient de lancer une initiative louable pour lutter contre la désertification des campagnes. Elle vient récemment de mettre à la disposition des Parisiens une multitude de "pervenches" supplémentaires, de panneaux d'interdiction de stationner, de places de parking payantes, de fourrière et de radars. Ah vraiment, il fait bon vivre à Paris...

MARMELADE STORY

Après Super Dany sur Super Nintendo, le bon jeu au lait hum qu'il est bon mangez-en, Andros a décidé de se lancer lui aussi dans le monde vidéo-ludique. Vous incarnerez une marmelade pas fraîche, qui devra parcourir le monde à la recherche du pot régénérateur. À consommer avant 2410.

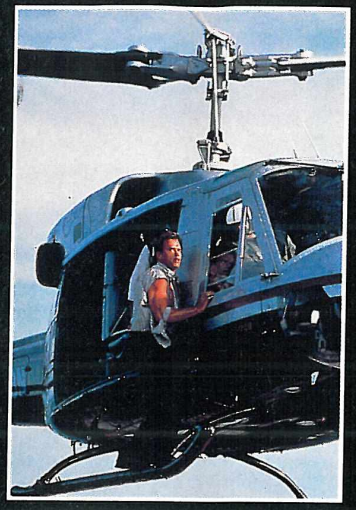
UN DUEL EN OR

Le Duel, une nouvelle technologie d'Acclaim permettant de reproduire entre autres pratiquement parfaitement les mouvements humains sur ordinateur, vient de gagner le "Gold Award" dans la catégorie Recherche lors du dernier Festival d'effets et d'animations de Londres. La première démonstration de cette technologie fut présentée à Tokyo, lors du Nicograpf, l'équivalent japonais d'Imagina.

ESPIONNITE AIGÜE SUR CD-ROM

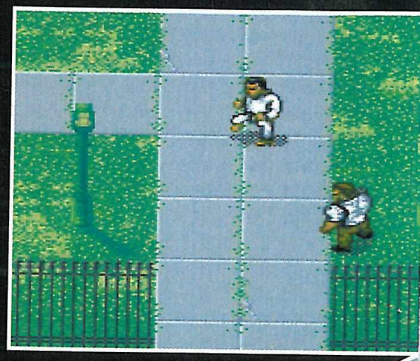
James Addams, un auteur de polar à succès outre-Atlantique, a signé avec Activision pour développer des jeux sur CD-Rom.

JAPAN



Je ferais bien rôtir un petit lapin pour me réchauffer !

Voilà le poste de contrôle... Les gardes ne doivent pas être très loin.



True Lies

PREVIEW MEGADRIVE

Ce n'est pas la première fois qu'un film donne naissance à un jeu. Vous vous souvenez certainement de Cliffhanger, dans lequel on retrouvait Stallone dans le rôle d'un alpiniste chevronné... Cette fois, c'est au tour du tout aussi beau et tout aussi fort Schwarzenegger de faire son apparition après la sortie de son film au cinéma, intitulé "True Lies". Les deux géants de l'action poursuivraient-ils leur compétition sur Megadrive ?

Les soldats m'ont surpris alors que je fouillais les lieux. Je suis maintenant obligé de les éliminer.

Si tu tires, je tire moi aussi...

L'HISTOIRE DU FILM ET DU JEU

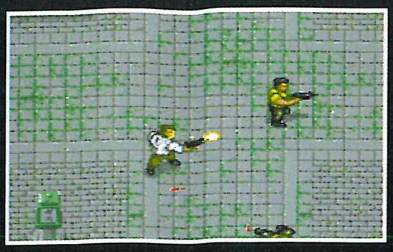
Pour mémoire, "True Lies" que l'on pourrait traduire littéralement par "Vrais Mensonges", raconte les aventures d'un agent secret, Harry Tasker, qui est bien évidemment interprété par Schwarzy et qui a pour l'instant toujours réussi à cacher sa véritable identité à sa famille, non sans quelques problèmes il est vrai ! Sa femme et sa fille pensent qu'il est représentant en ordinateurs alors qu'en réalité, il fait partie de l'élite des agents du Secteur Oméga, spécialisé dans la lutte contre les terroristes. Vous imaginez le tableau ? Quant au jeu, il reprend exactement l'histoire du film, les scènes ainsi que les décors. Le Djihad Rouge, une secte terroriste fanatique dirigée par un dénommé Abu

Tu souhaites nous poser des questions ? Interroge Schmürz et la rédaction sur le

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *RED

EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE



Pour rester en vie, je suis obligé d'arroser tout autour de moi tout en courant.

Mieux vaut éviter ce gars, il pratique les Arts Martiaux et de toutes façons il est neutre.

Mince alors, j'ai tâché de sang ma chemise toute propre d'aujourd'hui.

S'il-vous-plaît, pouvez-vous me déposer au restau le plus proche ?

Les gardes patrouillent partout dans le parc, attention !

Aziz, s'est emparé de têtes nucléaires entreposées dans une ancienne base soviétique du Kazakhstan et menace de les utiliser sur des villes américaines si les Etats-Unis ne renoncent pas à leurs intérêts dans le Golfe Persique. Vous, Tasker, avait comme objectif de désamorcer les têtes nucléaires !

UN JEU D'ACTION, MUSCLÉ

Imaginez 16 Mb d'action et de fusillades ! Prévu pour 1 joueur, vous dirigerez Tasker à travers plus de dix niveaux. Equipé du strict minimum d'armes, c'est-à-dire du maximum qu'une montagne humaine puisse emporter, vous arpenterez les lieux en dégommant presque tout sur votre passage. Vous trouverez des armes nouvelles (pistolet, lance-flammes, grenades, fusil de chasse, mitraillette) ainsi que des munitions au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, mais il faudra parfois chercher. Tout commencera dans un château où vous devrez connecter un modem à un ordinateur pour voler les informations qu'il contient. Ensuite, vous devrez prendre la fuite et descendre des pistes enneigées pour rejoindre vos amis. Vous repérerez plus tard un membre du Djihad rouge dans un centre commercial et devrez éviter de tirer sur les innocents ! Après avoir appris que les terroristes avaient un repaire dans le métro, vous êtes envoyé sur les lieux pour le détruire. Modifiez l'aiguillage d'un train pour qu'il s'écrase en plein sur le repaire et prenez garde de ne pas vous faire écraser. Dans les docks, il vous faudra pulvériser des caisses d'armes et découvrir des passages secrets ! Ainsi, vous voyagerez à travers le monde, depuis Genève jusqu'en Chine, en passant par La Floride... Il vous sera même permis, comme dans le film, de monter dans un avion équipé de canons et de missiles. Vous voyez, de l'action vous en aurez ! Maintenant attendons le prochain zapping pour en savoir encore et toujours plus...

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER

Question armement, je suis bien équipé et je n'hésite pas non plus à plonger pour me mettre à couvert.

TELEX

UN FLIPPER SONIC ?

Il semblerait que Sega Japan ait donné son accord pour acheter une des divisions de Data East, laquelle est plus principalement intéressée à la création de flippers. Il ne serait donc pas étonnant que, dans le courant de l'année, un flipper à l'effigie de Sonic débarquât dans nos bars et salles d'arcade préférées.

500.000 SATURN VENDUES ?

D'après Sushi, notre petit Japonais adoré, il semblerait que Sega eût vendu en une semaine toute la production de Saturn mise à la disposition des consommateurs nippons, soit la bagatelle de 500.000 machines. Ils sont fous !

UNE SUPER MEGADRIVE !

Il semblerait aussi que Sega prépare pour l'année prochaine une nouvelle console, la Super Megadrive, qui comporterait d'origine la 32 X. À l'heure actuelle cependant, aucune confirmation ne nous est parvenue de Sega France. Wait And See.

SEGA SE DECHAINE

L'institut de sondage Nielsen a récemment publié son rapport sur le marché des jouets pour la période juillet/août en Angleterre. En première position de ce classement, on découvrait Sega pour ses jeux sur Megadrive, suivi de Barbie pour sa tignasse blonde et de Nintendo pour ses produits sur Super Nintendo. En onzième position, la Game Gear faisait la nique à la Game Boy (12ème) pour la première fois.

UN PROCES ÉVITÉ, UN...

Lors du récent Jama Show de Tokyo, Sega a évité de justesse un procès contre Jim Casey, qui accusait la firme japonaise d'avoir copié la majorité des idées contenues dans son jeu d'arcade appelé World Cup Shoot Out. Du coup, Sega a décidé de ne pas commercialiser la version de sa simulation de football appelée Ace Striker.

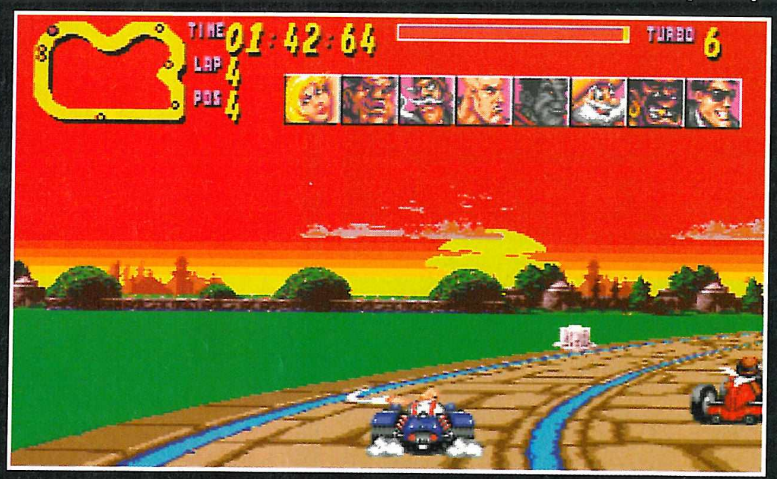
Un petite partie de foot en kart, ça peut être sympa. Remarquez, cela existe déjà en moto. Si, si.

Vous pourrez jouer au foot en salle, en extérieur, ou sur la glace. cette dernière possibilité ressemble à Holiday on Ice.

Street ra

PREVIEW MEGADRIVE

On a failli attendre ! Mais nous voici sauvés des eaux troubles du doute. Street Racer, le hit de l'éditeur Ubi Soft, va voir le jour sur notre bonne vieille Megadrive. En voilà une bonne nouvelle. On va pouvoir faire du karting à volonté. Remarquez, je dis du karting parce que je ne vois pas d'autre terme pour désigner ces petits véhicules qui nous tracteront pendant nos parties effrénées. Ils sont en fait adaptés aux pilotes qui les conduisent. Ceux-ci sont au nombre de huit : Hodja, Frank, Suzulu, Biff, Raf, Surf, Helmut et Sumo. Tous sont un peu particuliers : Hodja est un petit vieux, du genre fakir. Il est peut-être moins costaud que ses concurrents, mais il est bien plus malin. Frank est le descendant de Frankenstein, et lorsqu'on le voit, on s'en rend vite compte : laid, gigantesque et débile. Suzulu descend tout juste de l'avion. Il est venu spécialement de sa brousse natale, dans laquelle il joue le rôle de sorcier. Biff est aussi costaud que celui de Retour vers le Futur. Et aussi peu intelligent. Autant éviter ses coups. Raf est le Fonzie du jeu. Frimeur, cheveux gominés, son kart ressemble à une Ferrari. Surf est une blondinette pas mal du tout. C'est la seule femme de la course, alors il faudra la gâter. Helmut est un nostalgique de la 1ère Guerre Mondiale, pendant laquelle il faisait preuve de virtuosité aux commandes de son triplan. Il faudrait lui dire que la France est en paix avec l'Allemagne. Enfin, Sumo, comme son nom l'indique, n'est pas un gringalet. Son kart est à peine visible quand il est assis dessus.



Faire une petite course sympa, au coucher du soleil. Quel romantisme. C'est un véritable gâchis de s'y trouver avec de pareils monstres. Il aurait fallu être seul avec Surf.

COMME LE MODE 7 ?

C'est donc avec cette joyeuse troupe que vous allez parcourir Street Racer, au long de 24 circuits. Pour gagner, il vous faudra être le plus rapide, bien sûr, mais aussi récupérer un maximum d'objets qui se trouvent sur la route. En plus, vous avez le droit de frapper vos concurrents, ce qui rappelle assez Road Rash. Aux

Coincé dans un jeu ? Demande de l'aide aux autres Seagamaniaques sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *SOS

coups de poing, de massue ou lance, viennent s'ajouter des petits coups spéciaux qui varient en fonction du personnage choisi. L'ennui n'a pas l'air d'être l'apanage de ce soft. Et si les courses vous lassent quand même, vous pourrez jouer une petite partie de football au volant de votre engin, ou bien faire une partie d'auto-tamponneuses, dans laquelle vous devrez faire tomber vos ennemis du ring. Et si ça vous branche, vous pourrez même jouer à quatre en même temps. Techniquement, Street Racer nous a tout l'air d'utiliser une équivalence du Mode 7, qui fait les beaux jours d'un concurrent de Sega. La preuve qu'il est possible de le faire ici aussi. On vous dira dans le prochain zapping si c'est aussi réussi.

ÉDITEUR : UBI SOFT

DISPONIBILITÉ : MARS 95

Pendant ce mode, il suffit de cogner sur les autres et d'éviter de tomber. Cela me rappelle l'époque prépubère, comme dirait Doc, pendant laquelle je m'adonnais au plaisir des autos-tamponneuses.

cer

La violence du coup de Frank est impressionnante. Dommage que l'adversaire soit de l'autre côté.

CONQUEROR

La *nouvelle* arme fatale !

Précise au 1/16e de seconde

16 BITS

270°
Boutons de tir rotatifs

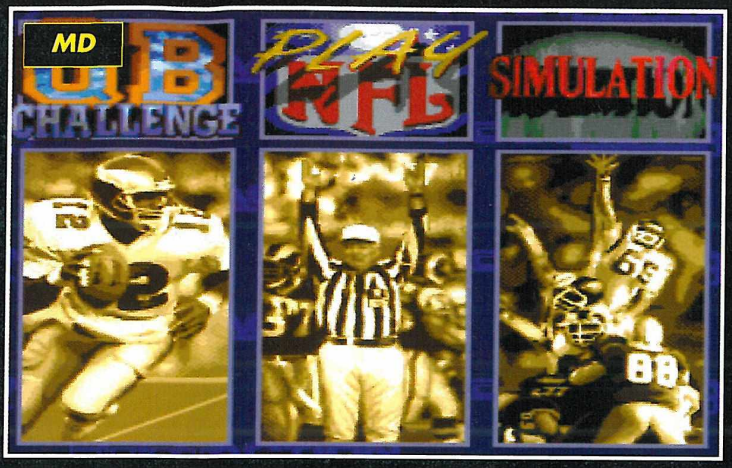
N°1 Mondial

Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co Ltd. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Entreprises Ltd.

Le modèle présenté est la version CONQUEROR 3 - Distribué en France par POWERGAMES - Tél : (1) 39 98 98 98 Fax : (1) 39 98 93 77 - 136/138, avenue Jean Jaurès - 95100 ARGENTEUIL

Manette d'arcade PROGRAMMABLE
4 programmations avec séquence de 7 actions paramétrables au 1/16e de seconde
Tir Turbo indexable à 3 positions
CONQUEROR 2 pour console Super Nintendo 16 bits - CONQUEROR 3 pour console Sega Megadrive

QuickShot



3 modes de jeu sont accessibles sur Megadrive. Avant de vous lancer sauvagement sur vos adversaires, entraînez-vous. Ça vous évitera des bleus.

La vue sur Game Gear est différente de celle sur Megadrive. Mais cela nous a l'air mignon quand même.

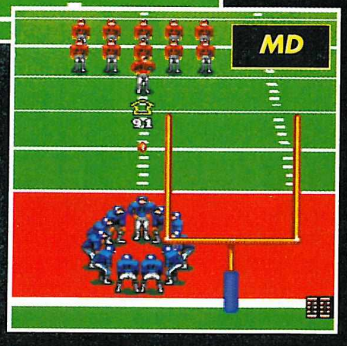
NFL Quatterback

PREVIEW MEGADRIVE / GAME GEAR

C'est un peu le Platini d'une équipe. Il organise le jeu, endosse le brassard de capitaine, donne les directives (après l'entraîneur), et choisit les tactiques de son équipe. Autant vous dire que s'il y a quelqu'un à soigner, c'est bien le quatterback. Il semble que

Le quatterback, c'est celui qui a la flèche noire derrière lui.

J'en connais un qui ne va peut-être pas aimer. Je dirais même plus : il ne va pas aimer. Qui ? Mais John Madden, bien sûr. Je ne vous parle même pas de Joe Montana, qui est largué depuis belle lurette. Pourquoi ces deux charmants messieurs, tous deux vedettes incontestées du football américain sur terrain et sur console, auraient-ils des raisons de faire triste mine ? Tout simplement parce que quelqu'un s'attaque à leur créneau, qui jusque-là était leur chasse gardée depuis 1992. Vous m'avez bien compris, une nouvelle simulation de football américain nous arrive d'Acclaim : NFL Quatterback.



"Toi, tu lui mords le nez. Toi, tu lui arraches l'oreille. Toi, tu le piétines. Toi, tu lui mets un coup de coude. OK ?"

IL NE FAUT PAS CONFONDRE QUATTERBACK ET QUATRE-QUARTS AMÉRICAIN

Un quatterback n'est pas une version américaine de notre très célèbre pâtisserie bretonne, le quatre-quarts. C'est le poste d'un des joueurs d'une équipe de foot US. Vous savez, celui qui récupère le ballon, recule, recule, et passe à un de ses partenaires. Eh bien c'est lui. Son rôle est primordial dans une équipe. l'équipe américaine d'Acclaim ait compris cette importance, puisque ce soft repose essentiellement sur ce joueur.
La National Football League, autrement dit la NFL, a apporté son soutien aux développeurs. Sur quels points ? Toutes les stratégies utilisées dans les grandes rencontres de foot US ont été incluses dans ce soft. De plus, vu l'importance du quatterback, vous avez même la possibilité de choisir parmi les grands noms de la discipline : Young, Moon, Marino, Esiason... Et si vous les trouvez trop faibles, vous avez le loisir de créer votre propre joueur et de l'entraîner avant les matches. Et tout ça dans 24 Mb. Ils vont voir ce qu'ils vont voir.

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 95

Tu souhaites revendre ton ancienne console ?
Passe une Petite Annonce gratuite sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *PA

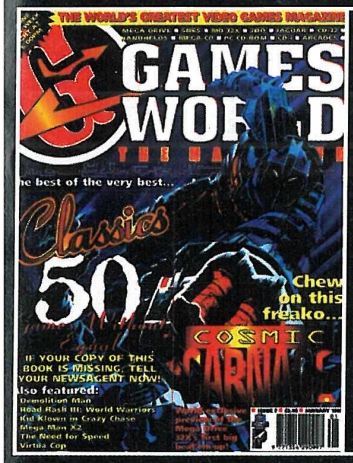
Revue de presse

Qu'il soit américain, japonais, italien, allemand, américain, anglais, danois, suisse et j'en passe, le passionné de jeu vidéo se doit d'obtenir un maximum d'informations, destinées à sa console ou non. Il nous a donc semblé intéressant de créer cette nouvelle rubrique qui, chaque mois, vous permettra de découvrir la presse des autres pays et ainsi de connaître les joies et les peines, les excitations et les malheurs des joueurs à travers le monde. Aujourd'hui nous allons passer en revue une partie de la presse américaine et anglaise...

EDGE

PAYS : ANGLETERRE
MOIS : JANVIER

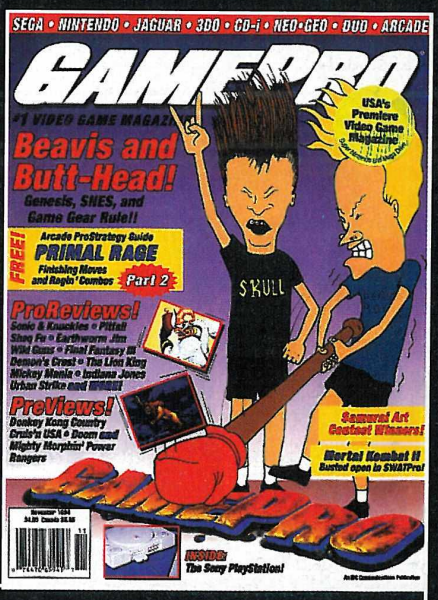
Réputé dans le monde entier pour la qualité de ses informations, mais également pour l'esthétisme global du magazine. Les rédacteurs de Edge se sont déplacés aux Japon pour découvrir ce qui se tramait du côté de la Playstation de Sony. Ces chers collègues se sont également déplacés dans la banlieue de San Francisco pour un reportage exclusif chez Sega Of America. À propos de Sega, Edge est également sur la Saturn, un article d'une demi-douzaine de pages lui est entièrement consacré. Parmi les tests et les previews qu'a réalisés Edge ce mois-ci, nous retrouverons : LBA sur PC avec une note de 9/10, FF III sur Super Nintendo, 8/10, The Need For Speed sur 3DO 8/10, etc.



GAME WORLD

PAYS : ANGLETERRE
MOIS : JANVIER

Au sommaire du numéro de janvier de Game World, nos amis anglais auront la chance de découvrir en avant-première un reportage sur Demolition Man, le prochain jeu de Virgin sur tous les formats, les previews de Scooby Doo, de FX Fighter sur Super Nintendo et de Virtua Cop, la dernière folie de Sega en arcade. Pour les rédacteurs de Game World, le meilleur jeu du mois sur Super Nintendo est Animaniacs, noté 92 %, et le moins bon n'est autre que Ghoul Patrol qui, lui, a obtenu 73 %. Toujours dans ce numéro de janvier de Game World, on notera également que le meilleur jeu testé est Magic Carpet sur PC CD-Rom avec une note de 93 %.



GAME PRO

PAYS : USA
MOIS : NOVEMBRE

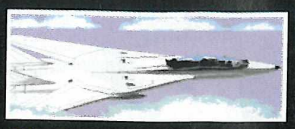
Chez Game Pro, c'est Primal Rage qui est à l'honneur. Un reportage complet sur le "Making Of" du jeu. Actuellement disponible en arcade, Game Pro annonce également sa conversion prochaine sur tous les formats consoles et CD. À la une de ce numéro de plus de 280 pages, Beavis And Butt-Head sur Super Nintendo et Megadrive ainsi que les previews de Donkey Kong Country, Cruis'n USA et Power Ranger.

EGM2

PAYS : USA
MOIS : DECEMBRE

C'est Sonic And Knuckles qui fait la converture de notre confrère américain. La Playstation de Sony et la Saturn de Sega sont également à l'affiche avec plus de vingt sur chacun de ces deux formats dévoilés. Un reportage sur le tournage du film Mortal Kombat II, permettra aux lecteurs américains de connaître tout ce qui se passe dans les coulisses d'Hollywood. Plutôt branché nouvelles machines, le numéro de décembre d'EGM2 est le plus gros de l'année avec plus de 325 pages.

Il se passe des choses étranges... Alpha-1 a disparu !



Mes instruments perdent la boussole.

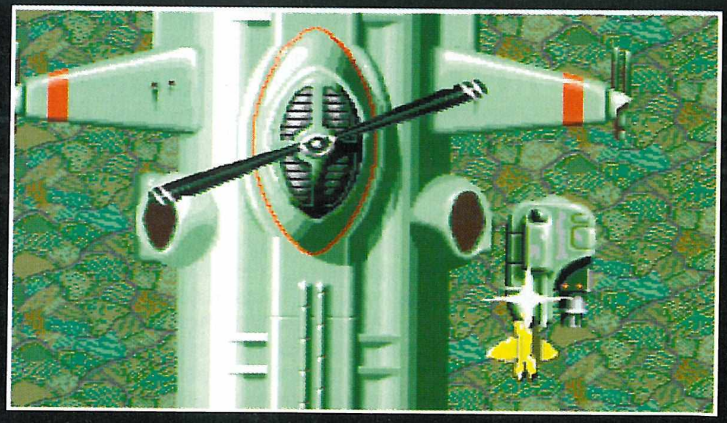
Je suis proche du triangle des Bermudes.

Ce nouvel avion n'est pas mal non plus.

Mega Swiv

PREVIEW MEGADRIVE

Il est gros, celui-là !

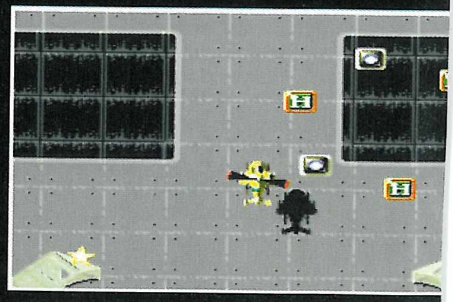


Moi, je contrôle l'espace aérien et toi les mouvements terrestres.

L'alerte fut donnée le 19 octobre 1997, à 13 heures 24 très précisément. Un chasseur de l'US Air Force effectuait alors un banal vol de routine à 30 kilomètres au Nord-Ouest du Triangle des Bermudes. Voici les derniers mots qu'il nous fut permis d'entendre du pilote : "Alpha-1, mes instruments sont complètement brouillés...". Le message était court mais clair et le chasseur disparut alors soudainement des radars ! Peu de temps après, des agents du monde entier rapportaient également la disparition d'autres équipements militaires. Le code rouge fut donc engagé aux 4 coins du monde ! Quelque part au milieu de l'Atlantique, une mystérieuse race souterraine était en train de constituer une impressionnante force militaire grâce au matériel dérobé. Et comme d'habitude, pour les situations mortelles, l'Etat major a fait appel à vous ! C'est à vous

Ça c'est du laser, 100% lumière, sans ajout de sucre.

Hourra, des munitions !



Découvre toutes les nouveautés SEGA avant tout le monde !

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *NEWS

Ce sous-marin ne va pas flotter très longtemps encore.

L'orifice se bouche, vite, Destop !

Je n'ai pas envie de m'écraser comme ce vaisseau !

L'ennemi attaque de toutes parts mais j'ai des armes mega puissantes.

Je survole des volcans en activité qui ne m'inspirent pas confiance.

qu'incombe la lourde tâche de neutraliser cette effrayante menace qui pèse sur la planète...

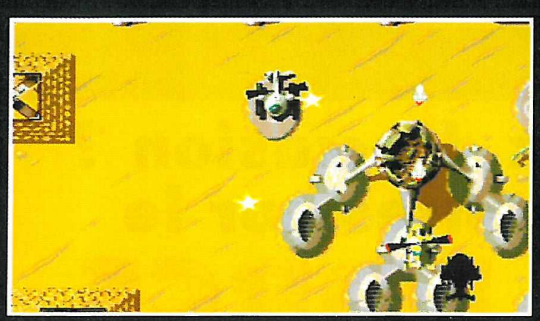
DE L'ACTION POUR 1 OU 2 JOUEURS

Ce jeu d'action dont l'objectif principal est la destruction pure et dure de tout ce qui vous passe sous le nez, pourra être joué seul ou à deux simultanément sur le même écran. Vous aurez le choix entre deux véhicules, une Jeep ou un hélicoptère (impossible de prendre chacun le même engin) dont l'armement sera exceptionnellement puissant et qui augmentera même un peu au fil du jeu. Ainsi, vous posséderez un arsenal constitué de roquettes, de lasers, de lance-flammes et d'encore d'autres variétés d'armes dont certaines seront même très spéciales, si vous voyez ce que je veux dire ! Composé de ni plus ni moins 7 niveaux, le jeu vous fera traverser des zones hostiles telles que le désert, la jungle ou encore des pays où les irruptions volcaniques seront chose courante, jusqu'à atteindre la base ennemie. Pour corser le tout, aucun password ne viendra interrompre votre longue bataille, qui risque fort de devenir votre dernière.

COMME AU BON VIEUX TEMPS...

En effet, il n'est plus très courant de découvrir des jeux dans lesquels l'écran scrolle en permanence du haut vers le bas, faisant apparaître le décor peu à peu. Pour votre part, vous dirigez votre engin dans n'importe laquelle des directions et pouvez même faire scroller légèrement l'écran vers la droite ou la gauche pour découvrir aussi bien des options que des ennemis ! Les options, puisque nous en parlons, vous permettront non seulement d'augmenter votre score mais aussi de recharger vos armes, de détruire tous les ennemis à l'écran ou de vous équiper provisoirement d'un bouclier. Bien entendu, chaque fin de niveau sera couronnée par un Boss qui se présentera devant vous et que vous devrez étudier pour découvrir son point faible. L'utilisation judicieuse des armes sera très conseillée, tout comme la stratégie qui prendra une toute autre envergure dans le mode deux joueurs. Outre les Boss, vous affronterez toutes sortes de machines de tailles très variées, des avions de différents types, des tanks, des rampes de missiles, et de nombreux autres véhicules tout droit sortis de leur imagination bien plus que fertile, proliférante ! Vous voyez, il y aura du pain sur la planche et c'est à vous que reviendra le privilège de choisir la cuisson...

ÉDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 95



Là où je passe, les gens trépassent.

Voyons, quelle arme vais-je utiliser ?

TELEX

DEVINETTE PAS DROLE

Qu'est-ce qui est gros, vert, et qui mange les pierres ? Un gros mange-pierres vert bien sûr... Ah Ah Ah, qu'est-ce qu'on est drôle à Mega. Bon je sais, elle est nulle pourrie pas bonne. Désolé...

TIME COP CHEZ JVC

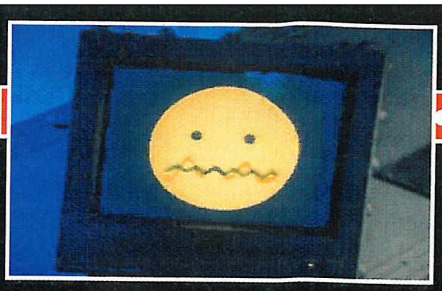
On le savait depuis l'ECTS de Londres, JVC est le développeur du dernier jeu basé sur le film avec Jean-Claude Van Damne. Mais ce que nous ne savions pas, c'est que JVC a décidé de mettre sur la table près de 15 millions de francs afin de promouvoir son produit et ce dans bon nombre de pays d'Europe, dont la France fait bien évidemment partie.

C'ÉTAIT NOWEL

Ah Nowel... Son ambiance magique, le sapin que l'on sort de la cave, les cadeaux que l'on cache dans le grenier, le déguisement de Père Noël, la bonne bouffe, les visites à la famille qui font chier, les repas interminables, les blagues pourries du Nouvel An, les vœux hypocrites, le fric que l'on doit dépenser... Bonnes vacances quand même.

LES INFOS DU MONDE D'"INFOS DU MONDE"

Dans le numéro du 21 novembre d'Infos du Monde, un fantastique magazine où l'on apprend une tonne de choses vachement intéressantes, on pouvait apprendre que les jeux vidéo rendent les hommes virils ! Je cite : "Titre : Les jeux vidéo rendent les hommes virils !". Texte "Cette constatation pour le moins surprenante vient d'être faite par un comité d'étude espagnol. Ainsi les hommes (ou les jeunes garçons) qui joueraient à des jeux vidéo auraient tendance, à force de concentration, à développer par la suite des performances sexuelles largement supérieures à celles de leurs petits camarades qui ne s'intéressent pas à ce type de divertissement sur console ou sur ordinateur. On a ainsi constaté qu'un bon joueur peut "tenir" trois à quatre fois plus longtemps pendant le coït (entre 45 minutes et 1 heure et demie) !".
Messieurs, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Manu, lui, était déjà au courant depuis longtemps !



Lui, c'est Mortimer, votre compagnon le plus sûr. Il est tout droit sorti de l'époque de la New Beat belge. Aciiiid !

Loadstar

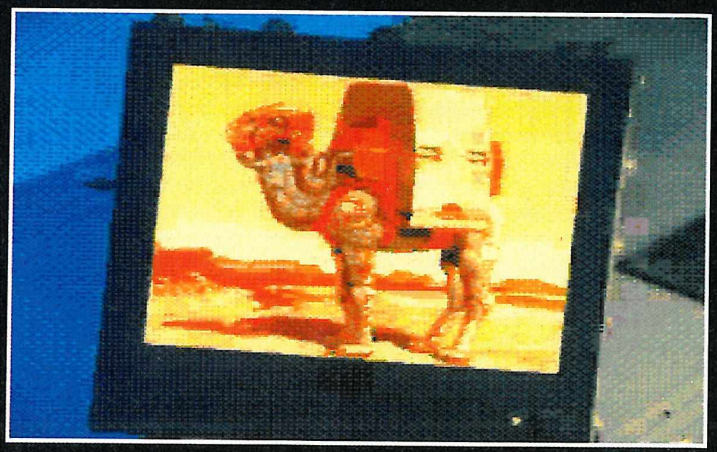
PREVIEW MEGADRIVE

Si vous êtes choqué, retournez-vous. En outre, ils ont le droit à leur intimité.

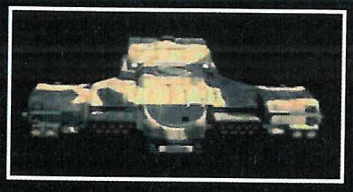
Excusez-moi, mais là je commence à déprimer sérieusement. Je ne sais pas pourquoi, mais j'envisage l'avenir de notre bonne vieille planète avec pessimisme. Remarquez, avec ce que je viens de voir, il y a de quoi. Loadstar m'a mis le moral dans les chaussettes. Vous pensez, je viens d'apprendre que la Terre ne serait, en 2010, qu'un tas d'immondices. Un lieu pourri par l'industrie, par les engrais chimiques, ou je ne sais trop quoi encore. Et tout ça à cause de la révolution industrielle. Oui, je sais, elle s'est produite au début du 19ème siècle, mais elle est quand même à la base de toutes les inventions industrielles, technologiques et sociales qui ont mené à ce désastre. Alors, je veux bien croire que maintenant il y a beaucoup moins de maladies et de famines qu'à cette période, mais si c'est pour en arriver à ça... Vous je ne sais pas, mais quand même, en 2010, j'aurai 40 ans. Ça fait jeune pour mourir asphyxié. Notez, il y a quand même quelque chose qui me redonne de l'espoir. Il paraît que cette année-là, comme disait Claude François, les humains ont compris ce qu'ils allaient devenir. Ah ben quand même.

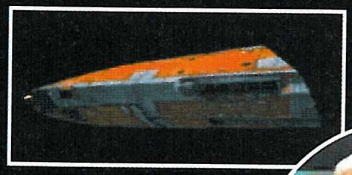
IL FAUT ORGANISER UN SYMPOSIUM...

Eh oui, les humains ont réfléchi à la situation. Ils ont même pris des décisions. Il est impossible de faire reculer le niveau industriel et agricole de la planète, mais peut-être la solution se trouve-t-elle ailleurs. Trois grandes décisions ont été prises, et pas n'importe lesquelles. La première consiste à classer la Terre comme une zone exclusivement résidentielle. La seconde projette de décentraliser toutes les industries polluantes, y compris l'agriculture, afin de les implanter sur d'autres planètes. Elles fourniront des richesses, et de la



Voici les quelques appareils qui en veulent à votre carrosserie. Il n'y en a pas un pour rattraper l'autre.





En 1930, c'était le transport d'alcool qui était frauduleux. En 2103, ce sera celui des chameaux qui le sera. Et en 2475, ce sera celui des phoques ?

Tu veux t'acheter des jeux d'occasion ?
Consulte les Petites Annonces sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *PA

nourriture à la Terre. Enfin, les humains ont décidé d'exploiter les ressources naturelles des autres systèmes solaires, et des autres planètes. Beau programme en perspective. En plus, de nombreux terriens risquent de s'expatrier afin de travailler sur d'autres planètes, et d'y découvrir un nouveau mode de vie.

Pour pouvoir avancer, il faudra nettoyer devant vous.

Voilà le gros engin de Tully Bodine : le Loadstar. Beau morceau. C'est le vaisseau que vous devrez piloter durant le jeu.

LE 9 MAI 2103...

Les dirigeants de la Terre ont tenu leurs promesses. Toutes les industries nocives ont été décentralisées. Plus de trois milliards d'humains vivent sur d'autres planètes, ou dans d'autres systèmes solaires. Mais malheureusement, cette vie-là aussi comporte des déceptions. Notamment celle de n'avoir jamais pris de contacts avec des vies extra-terrestres. Même la vie sur ces planètes a parfois un goût amer. Par contre, un qui a la belle vie, c'est Tully Bodine. Lui, il vit sur la face cachée de la lune, à Mendaleev, un dôme géant qui abrite des millions d'habitants. Cette ville est traversée de part en part par un gigantesque réseau de rails électromagnétiques, qui est le plus grand moyen de communication de la cité. Tully est un voyageur dans l'âme. Né sur Terre, il est devenu un "Outroller", c'est-à-dire un habitant de l'espace. Pendant longtemps transporteur pour une compagnie, il a décidé depuis peu de se mettre à son compte. Il s'est acheté un vaisseau spatial, le Loadstar, qu'il a perfectionné lui-même. Malheureusement, son vaisseau a beau être puissant, cela ne ramène pas forcément des clients. Il doit donc faire avec les moyens du bord, et accepter quelques cargaisons frauduleuses, tel qu'un chargement clandestin de chameaux. Si, si ! Le problème, c'est que le shérif de Mendaleev n'est pas vraiment chaud. Une belle bagarre en perspective.

POP-CORN, GLACES, BOISSONS FRAICHES !

On pourrait presque se croire au cinéma. 99% du jeu se déroulent en full motion vidéo, ce qui nous promet quelques belles choses. En tout cas, le spectacle sera probablement présent au rendez-vous avec Loadstar. Quand on sait en plus que le designer du jeu est Ron Cobb, et qu'il a travaillé sur des films tels que "True Lies", "Alien", "Total Recall" ou encore "Abyss", on se dit qu'on va bien délirer. On vous garde la surprise au chaud pour le mois prochain, pour vous dire si c'est aussi bon que beau.

ÉDITEUR : ROCKET SCIENCE GAMES
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 95

Durant tout le jeu, il vous faudra vous aiguiller dans les dédales de Mendaleev. Le tout en images digitalisées.

Votre menu de départ. Vous pourrez même voir des extraits de jeu de Cadillacs & Dinosaurs, le prochain soft de Rocket Science.

Si vous vous plantez dans un aiguillage, ou que vous vous faites toucher par les vaisseaux ennemis, voilà ce qui risque d'arriver. Un joli feu d'artifice. En plus, Tully sera caramélisé.

TELEX

SAGESSE

Comme disait un vieux sage très vieux et très sage, "si tu manges du foin le matin, c'est que t'es radin. Mais si tu manges du thon, c'est que t'es pas con". Les brancardiers de l'hôpital le recherchent toujours...

GLISSANT

Méfiez-vous des routes dressées pour tuer. Elle n'ont l'air de rien comme ça, mais elles vous attendent dans un virage, lâchent une grosse flaque d'huile au moment où vous passez, et vous vous rétamez la tête comme un gros blaire. Si, c'est vrai, j'ai testé pour vous...

SOLIDARITE

L'hiver arrive avec son cortège de froid et de misère. Alors, un bon geste, pensez aux boulangères qui vont se retrouver avec plein de mendiants devant leur porte, offrez-leur un dobberman... Vite.

NOS AMIS LES MOS

Votre animal de compagnie s'ennuie ? Il a le cafard et vous ne savez plus comment le réconforter ? Tirez-lui une balle dans la tête, comme ça on n'en parle plus et les trottoirs seront plus propres.

ACTION REPLAY 2

Vous ratez tout ce que vous entreprenez, tout le monde vous traite comme une merde, et vous ne voyez pas comment vous en sortir... Faites-vous greffer une Action Replay dans l'oreille et mettez-vous en mode invincible. Comme quoi les "patchs" ça a du bon)...

ENFIN UN TOURNOI SF II !

Il semblerait que les choses se précisent quant à un éventuel tournoi SF II, mais en Angleterre. En effet, Capcom, Kiss FM, Family Leisure, Funland, The Trocadero et Electrocoin semblent se regrouper afin d'organiser un tel évènement. Plus de 40 équipes s'affronteront, nous dit le magazine anglais CTW.

MAUVAISE ANNÉE POUR KONAMI

L'excellente société de Kobé de la province d'Osaka, Konami, vient d'annoncer des pertes de près de 800 millions de francs au cours de son dernier exercice comptable.

"Tu crois qu'il va se faire mal ?" "J'en ai bien l'impression, son parachute est coincé." Boum...

Tiens, l'Arc-de-Triomphe dans le désert. Remarquez, on a bien une pyramide au Louvre. Chacun son truc.

Stargate

PREVIEW MEGADRIVE

Dans un univers qui me fait légèrement penser à Dune, StarGate se déroule dans une autre époque que la nôtre. Comme toute production qui se respecte, il y a un méchant dans le film. Dans le cas présent, nous sommes avec Râ. En plus d'usurper le nom du dieu Soleil de l'Antiquité égyptienne, il nous afflige d'une apparence physique déplorable, puisque Râ est un alien. Malheureusement, comme tout a une fin, après avoir longtemps régné sur le monde, maintenant disparu, d'Abydos, il se retrouve sans rien, puisqu'on lui a piqué son boulot de dans 2 ans. Il est en disgrâce, et a dû s'enfuir. Il a donc abandonné la planète minière qu'il dirigeait depuis des lustres, et qu'il opprimait. Mais l'espoir fait vivre, et Râ espère prendre sa revanche. Pour conquérir l'univers Râ a installé, entre ses colonies, des portes d'un genre nouveau : les StarGates. Ce sont des raccourcis qui lui ont permis de créer un réseau puissant par l'intermédiaire desquels il gouverne ses planètes, tout en essayant, bien sûr, d'en attraper de nouvelles. Le problème, c'est que s'il parvient à en installer une supplémentaire, il pourra coloniser toutes les planètes.

C'est sympa, ils ont même installé des cabines téléphoniques avec liaison satellite. Par contre, question rentabilité, faut voir...

DAN ! LA PORTE ! Y'A DES COURANTS D'AIR

Il faudra donc en faire un max. Pour empêcher le boulimique de puissance qu'est Râ de faire main basse sur l'univers (il y a du boulot), c'est Daniel Jackson qui a été choisi. Il devra fermer toutes les StarGates existantes, et ainsi faire en sorte que Râ ne réduise pas à l'état d'esclaves les humains qui habitent les colonies. Mais ce ne sera pas la seule tâche de notre cher Dan. Il devra affronter Râ, et l'arrêter, avant qu'il ne fasse son œuvre, c'est-à-dire installer de nouvelles StarGates. Mais ces portes ne se ferment pas d'un simple coup de pied bien placé. Pour accéder à une StarGate, Daniel Jackson devra déchiffrer les codes qui gèrent chacune d'elles, et ces codes, origines égyptiennes obligent, sont des hiéroglyphes. Ouah... Voilà une fort belle mission qui s'annonce. Je tiens quand même à vous signaler que le jeu tel que vous le voyez n'est pas tout à fait terminé, et qu'on vous le montrera dans sa forme définitive dans un prochain zapping.

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER / MARS 95

Séquence cirque, avec un numéro d'équilibriste. On se croirait un dimanche soir sur France 3.

Participe au grand débat de Mega Force, défends tes opinions et découvre celles d'autres Segamaniaques !

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *DEB

MEGA DRIVE

Ça Va péter !

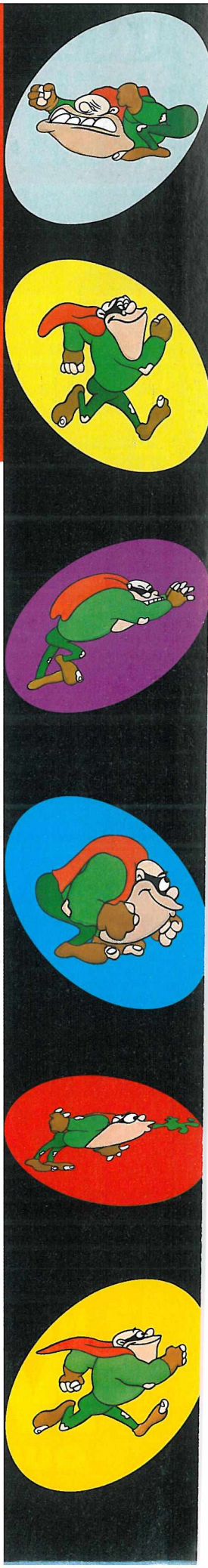
BOOGERMAN™

A PICK AND FLICK ADVENTURE

Interplay™

DISPONIBLE SUR. SEGA. TEL: (1) 46 62 12 12.

© 1994 Interplay Productions Ltd. Boogerman is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.
Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved



INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA • EU OPE • JAPAN •

Cadillacs and Dinosaurs

ROCKET SCIENCE / MEGA CD

On connaissait l'ère jurassique, on connaissait le primaire ou encore le secondaire, mais l'ère ou l'âge Xenozoïc, pas encore ! Eh bien voilà, l'ère Xenozoïc, c'est l'ère de la coexistence pacifique ou presque entre des ex-dinosaures disparus depuis des millions d'années et les hommes, quelque part entre l'année 2500 et 2800 et des bananes. Dans la peau de Jack "Cadillac", Tenrec et Hannah Dundee, vous devrez naviguer dans des décors pour le moins inhospitaliers afin de restaurer un équilibre biologique qui jour après jour devient de plus en plus précaire. Inspiré par un dessin animé américain qui connaît un vif succès, cette réalisation devrait en théorie changer de ce que l'on a l'habitude de voir sur cette console.

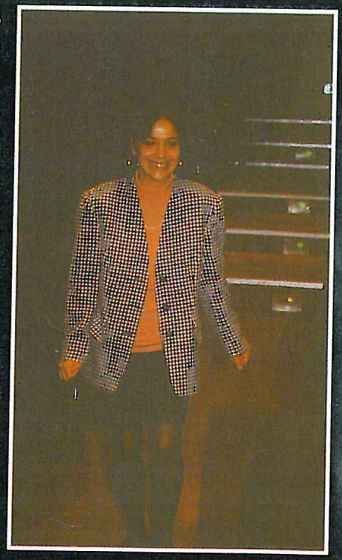
Phantasy Star IV

SEGA / MEGADRIVE US

On l'attendait, on l'attendait et il n'arrivait pas. Enfin, le voilà, le Phantasy Star IV. Déjà excellent lors des premières versions, cette séquelle devrait ravir tous les passionnés de jeux de rôles qui, sur Megadrive, ne sont pas franchement vraiment gâtés. Certes pour l'instant, ce titre n'est annoncé qu'aux Etats-Unis, mais mon petit doigt me dit que Sega France le distribuera un jour ou l'autre. Toute la question est de savoir quand.

Valérie, pourquoi es-tu partie ?

Lecteur, si vous ne comprenez pas cet article, tout est normal ! Valérie, pourquoi t'es partie ? On t'aimait, nous, à MegaForce, tes blagues légendaires, ta bonne humeur permanente, ta gentillesse infinie vont nous manquer. Quand tu venais dans nos locaux pour danser la carmagnole avec tes belles Eproms d'US Gold, quand tu venais et chantais à tue-tête "Il est beau mon jeu, lalalalala lalalère", on s'éclatait toujours. Mais bon, cette époque est désormais révolue, puisque tu as décidé de vivre dans les îles avec ton gentil mari. Dis, quand tu te baigneras dans l'Ocean en sirotant un super cocktail de la mort qui tue, tu penseras un peu à nous, nous qui resterons là, enfermés dans nos immeubles pourris.



NE RATEZ PAS LE PROCHAIN NUMÉRO DE

MEGA FORCE

QUI SERA DANS VOS PETITS BRAS MUSCLÉS

DÈS LE 3 FÉVRIER

LES JEUX À VENIR

Tous les jeux qui sont présents dans cette liste nous ont été fournis par les distributeurs français qui ont confirmé la sortie du titre en question en France. Cette liste n'est pas exhaustive. Les dates ne sont données qu'à titre indicatif et peuvent être sujettes à modification.

MEGADRIVE

STREET RACER	UBI SOFT	JANVIER/FEVRIER
ADDAMS FAMILY VALUE	OCEAN	NC
ELITE	OCEAN	NC
SUPER OFF ROAD	SONY	NC
THE FLINTSTONES	OCEAN	DECEMBRE
MIGHTY MAX	OCEAN	DECEMBRE
PENAL COLONY	SONY	NC
ITCHY & SCRATCHY	ACCLAIM	JANVIER
WWF RAW	ACCLAIM	JANVIER
PINKIE	SONY	NC
STARGATE	ACCLAIM	JANVIER
TRUE LIES	ACCLAIM	JANVIER
SPIDERMAN TV	ACLAIM	JANVIER
QUATTERBACK CLUB'95	ACCLAIM	JANVIER
ECCO THE DOLPHIN 2	SEGA	DECEMBRE
ROCK AND ROLL RACING	INTERPLAY	NC
DEMOLITION MAN	VIRGIN	MARS
DINO DINI'S SOCCER	VIRGIN	JANVIER
JIMMY WHITE'S SNOOKER	VIRGIN	JANVIER
CANNON FODDER	VIRGIN	FEVRIER
THEME PARK	ELECTRONIC ARTS	FEVRIER
LES SCHTROUMPFS	INFOGRAMES	FIN DECEMBRE
POWER DRIVE	US GOLD	DECEMBRE
HURRICANES	US GOLD	JANVIER
SOLEIL	SEGA	18 DECEMBRE

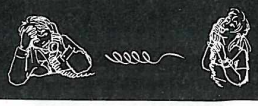
MEGA-CD

ANOTHER WORLD II	VIRGIN	NC
LINKS	VIRGIN	NC
DEMOLITION MAN	VIRGIN	MARS
CANNON FODDER	VIRGIN	NOVEMBRE
DRAGONS LAIR	SEGA	NC
SPACE ACE	SEGA	NC
3 NINJAS GO TO JAPAN	SONY	ANNULE
JOHNNY MNEMONIC	SONY	ANNULE
FRANKENSTEIN	SONY	ANNULE
LETHAL ENFORCERS	KONAMI	DECEMBRE
POWER RANGERS	SEGA	JANVIER
LOADSTAR	ROCKET SCIENCE	JANVIER
CADILLAC AND DINOSAURES	ROCKET SCIENCE	JANVIER
BC RACERS	CORE DESIGN	JANVIER

GAME GEAR

CAESAR PALACE	VIRGIN	NC
SHINING FORCE	SEGA	NC
ITCHY AND SCRATCHY	ACCLAIM	DECEMBRE
MONSTER TRUCKS WARS	ACCLAIM	JANVIER
WWF RAW	ACCLAIM	JANVIER
FIFA INTERNATIONAL SOCCER'94	ELECTRONIC ARTS	2 DECEMBRE
JOHN MADDEN	ELECTRONIC ARTS	DEBUT JANVIER
POWER RANGERS	SEGA	DECEMBRE

Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07



J'AI HONTE car je ne sais pas danser !
36 70 21 07

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

Comment organiser votre premier rencart !
36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

Es-tu prêt pour ta *première* fois ?
36 70 21 07

Comment embrasser les filles !
36 70 21 07

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles
36 70 21 07

BOÎTES AUX LETTRES VOCALES

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMI (E) S, LAISSER DES MESSAGES.
36 70 21 12

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !
36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 07

Sur le 36 15 *CANAL 21*
"GAGNEZ"
des magnétoscopes, des CD, des mini-chaînes, des K7 vidéo, des jeux vidéo et plein d'autres cadeaux...
ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

BOXPHONE
NOUVEAU
Envie de lui laisser un message ? Créez votre répondeur personnel au
36 68 21 41

Tu veux gagner une console MEGA CD 2 ?
36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO ?
36 68 21 88

Tu veux gagner une console 3 D O ?
36 68 21 88

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 f la minute.
Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 101

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

CHAQUE JEU COMMANDÉ VOUS DONNE DROIT À UN CADEAU !

TOUTES LES CARTES SONT GAGNANTES

COMMENT OBTENIR VOS CADEAUX

Dans chaque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessous. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué.
Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

QUATRE SOLUTIONS SE PRÉSENTENT ALORS À VOUS :

• Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.

• Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !

• Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !

• Vous savez compter et vous ne voulez pas le cadeau du mois. Vous pouvez déduire vous même autant de fois 20 Frs. que de cartes à 10 points dans la limite de trois cartes (60 Frs.).

VOS CADEAUX

VOUS AVEZ DÉJA GAGNÉ CA AVEC VOTRE CARTE À GRATTER !

POSTER DRACULA Réf : 0231001X	10 PTS
POSTER SF 2 Réf : 0331002X	10 PTS
AUTO-COLLANTS SF2 Réf : PA	10 PTS
BALADEUR K7 LANSAY Réf : B906	50 PTS
TRANSISTOR LANSAY Réf : T728	50 PTS
FIGURINE P.C. SONIC Réf : 0331019X	50 PTS
FIGURINE P.C. PINKY Réf : 0331012X	50 PTS
FIGURINE P.C. DRAGON BALL Z Réf : 0331015X	50 PTS
PIN'S FLASHBACK Réf : 0331010X	50 PTS
FIGURINE P.C. MICKEY Réf : 1231922X	50 PTS
FIGURINE P.C. TITI ET GROS MINET Réf : 1131921X	50 PTS
DEMO M-CD S. SOCCER Réf : 0731901X	50 PTS
DEMO M-CD KEIO FLYING SQUADRON Réf : 1131919X	50 PTS
DEMO M-CD LAWNMOWER MAN Réf : 1131918X	50 PTS
DEMO M-CD MICKEY MANIA Réf : 1231923X	50 PTS
CASQUETTE JURASSIC PARK OCEAN Réf : 03311006X	50 PTS
TETRIS PORTABLE P.C. Réf : 4976001P	100 PTS

GRATTEZ, C'EST GAGNÉ !

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé. Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boîte de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !

LA CARTE MIRACLE !

MEGADRIVE

AERO THE ACRO-BAT Réf : 1131800 C	MD: 479F GRATUIT POUR 360 POINTS
ANIMANIACS Réf : 1131322 C	MD: 349F GRATUIT POUR 290 POINTS
DYNAMITE HEADDY Réf : 1131398 C	MD: 429F GRATUIT POUR 350 POINTS
ECCO 2 Réf : 1131440 C	MD: 429F GRATUIT POUR 350 POINTS
FIFA SOCCER '95 Réf : 1131328 C	MD: 439F GRATUIT POUR 330 POINTS
IMG TENNIS Réf : 1031144 C	MD: 429F GRATUIT POUR 350 POINTS
MR NUTZ Réf : 1031130 C	MD: 465F GRATUIT POUR 400 POINTS
NBA LIVE '95 Réf : 1031124 C	MD: 475F GRATUIT POUR 320 POINTS
NHL HOCKEY '95 Réf : 1031142 C	MD: 475F GRATUIT POUR 360 POINTS
PITFALL Réf : 1131448 C	MD: 439F GRATUIT POUR 340 POINTS

PSYCHO PINBALL

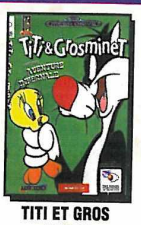
RED ZONE

SHAQ FU

POWER RANGERS Réf : 1131338 C	MD: 429F GRATUIT POUR 310 POINTS
PSYCHO PINBALL Réf : 1031132 C	MD: 419F GRATUIT POUR 370 POINTS
RED ZONE Réf : 1031134 C	MD: 419F GRATUIT POUR 370 POINTS

MEGADRIVE

SONIC & KNUCKLES



TITI ET GROS MINET

URBAN STRIKE

SHAQ FU Réf : 1031156 C	MD: 495F GRATUIT POUR 320 POINTS
SONIC & KNUCKLES Réf : 1031150 C	MD: 449F GRATUIT POUR 470 POINTS
SS LUCIFER Réf : 1031136 C	MD: 379F GRATUIT POUR 330 POINTS
TITI ET GROS MINET Réf : 1031138 C	MD: 465F GRATUIT POUR 350 POINTS
URBAN STRIKE Réf : 1031140 C	MD: 429F GRATUIT POUR 330 POINTS

MEGA-CD

DRACULA UNLEASHED V.O. Réf : 1031158 C	MCD: 429F GRATUIT POUR 470 POINTS
FLINK Réf : 1231222 C	MCD: 335F GRATUIT POUR 350 POINTS

GARANTIE

Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

SERVICE À DOMICILE

Sans aucun engagement, vous recevrez, 6 fois par an, le catalogue CHEEPER chez vous. Vous vous ferez tranquillement, à domicile, une idée sur les meilleures affaires. Si un jeu vous tente, commandez-le et vous le recevrez en COLISSIMO.

3615 CHEEPER

COMMANDEZ PAR MINITEL

• Ecrivez-nous en direct • Disponibilité des jeux

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H, LIVRAISON SOUS 48H SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES

PRIX CASSÉS

+

1 CADEAU
POUR CHAQUE JEU ACHETÉ

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU

POSTER DRACULA
Réf : 0231001X
POSTER SF 2
Réf : 0331002X
AUTO-COLLANTS SF2
Réf : PA
BALADEUR K7 LANSAY
Réf : B906
TRANSISTOR LANSAY
Réf : T728
FIGURINE P.C. SONIC
Réf : 0331019X
FIGURINE P.C. PINKY
Réf : 0331012X
FIGURINE P.C. DRAGON BALL Z
Réf : 0331015X
PIN'S FLASHBACK
Réf : 0331010X
FIGURINE P.C. MICKEY
Réf : 1231922X
FIGURINE TITI ET GROS MINET
Réf : 1131921X
DEMO M-CD S. SOCCER
Réf : 0731901X
DEMO M-CD KEIO FLYING SQUAD.
Réf : 1131919X
DEMO M-CD LAWNMOWER MAN
Réf : 1131918X
DEMO M-CD MICKEY MANIA
Réf : 1231923X
CASQU. JURASSIC P. OCEAN
Réf : 03311006X
TETRIS PORTABLE P.C
Réf : 4976001P

DESTOCKAGE ANNUEL

STOP Promos !

Une fois par an, CHEEPER liquide son stock. Cette opération est valable jusqu'au 28/02/1995. Pour chaque jeu acheté dans cette promo, CHEEPER vous offre un cadeau au choix. Ces jeux ne donnent pas droit à la carte à gratter.

PRIX SACRIFIÉS *

MEGADRIVE

ART OF FIGHTING Réf : 0431800 C	MD: 299F
BUBBA'N STIX Réf : 0431802 C	MD: 299F
HULK Réf : 0531204 C	MD: 299F
LE LIVRE DE LA JUNGLE Réf : 0731706 C	MD: 249F
MAC DONALD'S TREASURE LAND Réf : 1331519 C	MD: 199F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL Réf : 0731702 C	MD: 299F
NEW CASTLEVANIA Réf : 0431804 C	MD: 249F
PUGGSY Réf : 0131344 C	MD: 249F
SKITCHIN' Réf : 1331514 C	MD: 299F
SONIC 3 Réf : 0231409 C	MD: 299F
STREET OF RAGE 3 Réf : 0531202 C	MD: 349F
TERMINATOR 2 ARCADE GAME Réf : 0231404 C	MD: 239F

MEGA-CD

BATMAN RETURNS Réf : 605160 C	MCD: 299F
DUNE V.F. Réf : 605162 C	MCD: 249F
FIFA SOCCER Réf : 0731714 C	MCD: 249F
NHLPA'94 Réf : 1331500 C	MCD: 299F
POWERMONGER Réf : 0731716 C	MCD: 299F
PUGGSY Réf : 0131345 C	MCD: 249F
SON OF CHUCK Réf : 0131331 C	MCD: 249F
SONIC CD Réf : 605170 C	MCD: 319F
SOULSTAR Réf : 0731712 C	MCD: 249F
SPIDERMAN VS KINGPIN Réf : 1331503 C	MCD: 249F
WORLD CUP SOCCER '94 Réf : 0731708 C	MCD: 249F
YUMENI MYSTERY MANSION Réf : 0631200 C	MCD: 249F

GAME GEAR

DOUBLE DRAGON Réf : 602147 C	GG: 199F

**** DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES***

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CP : ..... VILLE : .....
TÉL : ..... AGE : .....

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

❑ Chèque bancaire / postal
(à l'ordre de CHEEPER)

❑ Carte bleue n°

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire fin |_|_|_|_|

Signature
(des parents pour les mineurs)

À renvoyer à CHEEPER •
1 RUE DE STOCKHOLM, 75008 PARIS
Tél : (1) 40 35 15 11

POUR TOUTE COMMANDE RECEVEZ UN CADEAU SUPPLÉMENTAIRE DE BIENVENUE

Le porte-clefs TINY TOON

CHOISISSEZ VOS CADEAUX
1 CADEAU POUR CHAQUE JEU COMMANDÉ EN PROMO

❑ 1er CHOIX .....
❑ 2ème CHOIX .....
❑ 3ème CHOIX .....

TITRE(S) :	REF (S):	PRIX :

PROMOS - OPÉRATION PRIX SACRIFIÉS

MF 35

SOUS-TOTAL .....

Déduisez vous-même jusqu'à trois fois 20F par carte à gratter gagnante à 10 points (joindre les cartes à votre commande). - .....

Frais d'expédition : 1 jeu 35F pour la France métropolitaine, 40F pour l'étranger, le jeu supplémentaire : 10F pour la France métropolitaine, 15F pour l'étranger. + ...

A REMPLIR EN MAJUSCULES

TOTAL .....

quand je s
je ferai des

Vous aimez les jeux vidéo ? Vous en rêvez la nuit ? Vous ne savez pas quoi faire dans la vie ? Ce n'est pas grave, on va pouvoir arranger ça. Tout comme nous, vous êtes issus de la génération vidéoludique, et vous êtes nombreux à souhaiter travailler dans ce domaine. Malheureusement, les parcours sont parfois confus, et vous ne savez pas trop vers quel métier vous aiguiller précisément. Devant vos pleurs, et le nombre de désespérés qui nous appellent, nous avons décidé d'éclairer votre lanterne. Nous allons donc vous présenter un à un tous les métiers qui touchent de près (ou d'un peu plus loin) ce fabuleux univers qu'est celui des jeux vidéo.

LAURENT

Pour mieux vous faire comprendre le rôle de toutes ces professions, nous avons choisi de prendre un jeu en exemple, et d'analyser le rôle de chacun des intervenants. Nous vous expliquerons donc qui fait quoi, et comment on peut aboutir à ce métier. Parfois, la route est longue et laborieuse, mais dites-vous que le bout du tunnel n'est peut-être pas loin.

Arriba ! Arriba !

Nous avons donc choisi, pour illustrer ce petit guide pratique, un jeu en cours de développement. Il s'agit

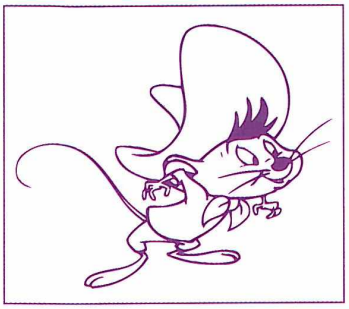
de Speedy Gonzales, programmé par Cryo, un des grands spécialistes de ce domaine en France. Ce jeu est

erai grand *jeux vidéo !*

prévu pour les environs du mois de mars 95 sur Megadrive, mais sera également adapté sur Master System et Game Gear. Au moment où j'écris ces lignes, le jeu en est approximativement à 90% de son développement, ce qui fait que ce que nous avons pu voir, et ce que nous allons vous montrer va pouvoir vous donner une sérieuse idée de ce que va être Spedy Gonzales, la petite souris la plus rapide du Mexique et du monde. Mais en plus de découvrir le soft, vous allez également découvrir les hommes de l'ombre, à savoir l'équipe qui a travaillé dessus. Et dieu sait s'ils sont nombreux.

Crédits Speedy Gonzales Cryo

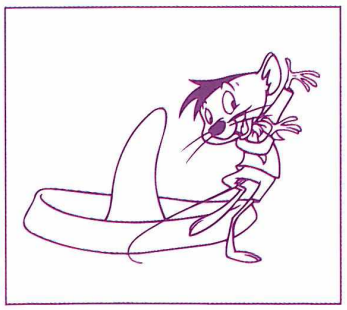
Idée de base (scénario) : *Pascal Pinteau*
Graphiste papier : *Jacques Müller (ex-Disney)*
Programmeur : *Jimmy Tucson*
Graphiste micro : *Dominique Sablon*
Graphiste micro (décors) : *Daniel Hochard*
Animation (décors et ennemis) : *Philippe Arbogast*



Chef de projet/designer : *Olivier Lebourg*
Séquence 3D : *Michel Janicki*
Gestion sonore : *Michel Janicki (bis)*
Adaptation GG/MS : *Michel Janicki (ter)*
Musique/son : *David de Gruttola (studio Totem)*

Une foultitude de métiers

Comme vous le savez sûrement si vous êtes un (ou une) de nos lecteurs assidus, un jeu vidéo ne se fait pas en deux semaines. Il faut, en règle générale, plusieurs mois pour faire accepter un projet par un éditeur, puis entre six mois et un an pour concevoir le jeu. La conception terminée, il faudra compter plusieurs semaines à l'équipe pour récupérer, car c'est un métier passionnant, mais qui exige de nombreuses nuits de travail. Il existe plusieurs phases pendant la création d'un logiciel : le scénario, les graphismes sur papier, la création des animations, des décors et des sprites, la programmation, la création des musiques et bruitages... Si vous jetez un œil sur les crédits de Speedy Gonzales, vous pouvez constater que les professions ayant trait aux jeux vidéo ne manquent pas. Pourtant, elles ne sont pas toutes citées. Vous n'avez ici que celles qui concernent directement la production du jeu. Par exemple, au sein de Cryo, pas moins de 9 professions sont représentées (et je ne vous parle pas bien sûr de toute la partie administrative) : scénariste, programmeur, musicien (compositeur), graphiste papier, graphiste micro 2D et 3D (infographiste), chargé d'animation, chef de projet (manager), attaché(e) de presse, testeur. Certains sont salariés à part entière de la société, tandis que d'autres travaillent en tant qu'indépendants, en "free-lance". C'est un choix. Et c'est pour vous aider à faire le vôtre que nous allons vous présenter tous ces métiers.



Scénariste

Devenir scénariste pour des jeux vidéo, qu'ils soient sur console ou sur micro-ordinateur, peut se faire de différentes manières. Soit vous vous formez en tant qu'autodidacte, c'est-à-dire que vous apprenez "sur le tas", ou bien, vous pouvez suivre une formation dans une école de cinéma. Quelle que soit le solution adoptée, il vous faudra des idées. Si vous décidez de suivre des cours, voici quelques indications qui pourront vous êtres utiles.
Devenir scénariste, vous le pourrez par l'intermédiaire des écoles de cinéma. Malheureusement, beaucoup ne forment qu'aux aspects techniques : montage, réalisation, lumière, son... Il faudra aussi faire

votre choix en fonction de la durée des études que vous désirez suivre. Si vous vous arrêtez avant le Baccalauréat, la seule formation ayant trait au cinéma est le CAP de projectionniste et le BEP d'agent d'exploitation des équipements audiovisuels. Mais cela n'a vraiment rien à voir avec le scénario. Au niveau Bac, il sera désormais possible de suivre une option "Cinéma-audiovisuel". Cette spécialisation sera accessible dans la série L (anciennement A1, A2, A3). Après le Bac, les écoles et les facultés sont nombreuses. Mais le nombre ne signifie pas forcément la qualité, et la plupart dispensent des formations techniques. Si vous voulez vraiment accéder à une bonne formation de scénariste, il existe quelques écoles réputées dans le milieu. Vous avez d'abord l'École Nationale Supérieure Louis Lumière, qui prépare à une formation de 3 ans sur le cinéma, la

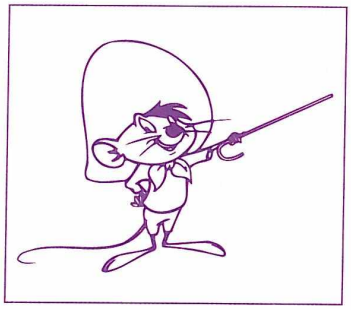


photo et le son. Son diplôme remplace l'ancien BTS cinématographique. Pour y accéder, il vous faudra être titulaire d'un Bac+2, et être âgé de moins de 27 ans. Malheureusement (ou heureusement pour la qualité), la sélection est sévère. Une autre école de renommée est la FEMIS (Institut de Formation et d'Enseignement pour les Métiers de l'Image et du Son). Le cycle d'études, d'une durée de trois ans, est destiné aux étudiants déjà titulaires d'un Bac+2. Eh oui ! Par contre, la FEMIS a un département d'enseignement entièrement dédié à l'écriture des scénarii. Le jeu en vaut peut-être la chandelle, même si la sélection est elle aussi d'un niveau apparemment élevé. Une autre possibilité offerte, et qui peut être intéressante même pour les autres métiers est les Gobelins, qui proposent des cours sur l'écriture de scénario pour séries TV. En dehors des écoles classiques, de nombreuses facultés proposent des formations universitaires liées à l'audiovisuel et au cinéma : Paris X, Aix-Marseille I...

Il existe une autre solution pour être scénariste, sans avoir à suivre une formation bien spécifique : le talent et la passion. Rien ne vous empêche de proposer à un éditeur une idée de jeu. Par contre, il est quelques éléments essentiels. Il vous faut d'abord très bien connaître les jeux vidéo, afin de ne pas proposer un scénario irréalisable. Une bonne connaissance du marché est également indispensable, pour ne pas frapper à la mauvaise porte. Mais surtout, il est primordial d'être un passionné. Selon les dires d'Olivier Lebourg, le chef de projet de Speedy Gonzales, la passion est l'élément essentiel. Car en tant que joueur, vous saurez créer un scénario qui tient la route, et surtout, qui ait de l'intérêt. C'est ce qu'a souhaité Pascal Pinteau, le scénariste de Speedy Gonzales. Il a donc créé une histoire, axée sur Speedy Gonzales, la souris supersonique. Dans ce jeu, la petite amie de Speedy a été enlevée par Sylvestre le chat. Le petit héros va donc traverser le Mexique de fond en comble afin de retrouver sa dulcinée. Le scénario vous est évidemment présenté ici dans sa forme la plus simple. Il faut ensuite créer l'atmosphère, le parcours... Bref, tout ce qui lui a permis de séduire un éditeur, et qui permettra aux graphistes et ensuite aux programmeurs de donner naissance au jeu. Alors si vous avez des idées originales, mettez-les sur papier, en expliquant bien le principe du jeu, les caractéristiques des personnages et des ennemis, le scénario, et présentez-vous chez un éditeur ou écrivez-lui. Vous trouverez les adresses à la fin de ce dossier. Mais avant toute chose, rappelez-vous bien le maître-mot : INTÉRET.

Quelques bonnes adresses :

École Nationale Supérieure Louis Lumière
7, allée du Promontoire - BP 22
Marne-la-vallée
93161 Noisy-le-Grand Cedex
Tél : (1) 45 92 23 33

Institut de Formation et d'Enseignement pour les Métiers de l'Image et du Son (FEMIS)
13, avenue du Président Wilson
75116 Paris
Tél : (1) 47 23 36 53

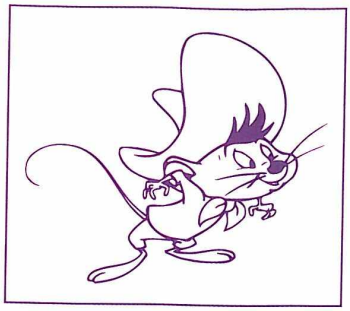
Centre National de la Cinématographie (informations)
12, rue de Lubeck
75116 Paris
Tél : (1) 44 34 34 40

Lycée Gabriel Guist'hau (BTS préparatoire pour Louis Lumière et la FEMIS)
3, rue Marie-Anne du Bocage
44 000 Nantes
Tél : 40 73 67 92

CFT Gobelins
Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris
73, bd Saint-Michel
75013 Paris
Tél : (1) 40 79 92 30

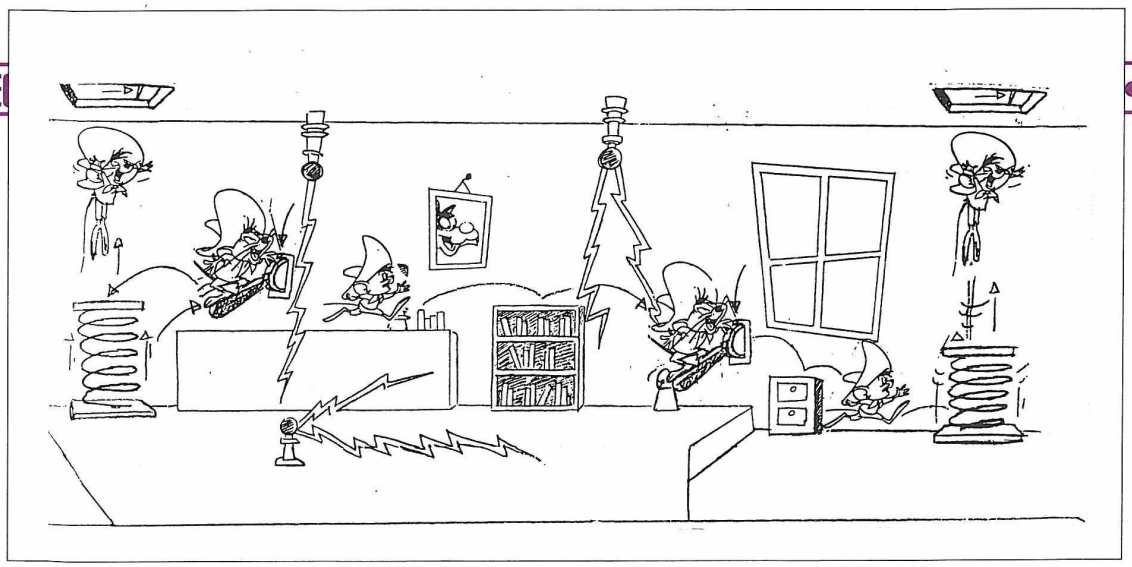
Graphiste Illustrateur Animation

Etre graphiste ou illustrateur, c'est le rêve de beaucoup. Et si vous désirez mettre un pied dans la profession des jeux vidéo, cela peut-être un bon moyen. Il y a souvent plusieurs graphistes au sein d'une équipe. Le rôle qui lui est attribué, dans la création d'un logiciel, est de concevoir les décors, et l'univers dans lequel évolueront les personnages. Ensuite, d'autres prennent en charge la conception des animations. C'est le cas de Speedy Gonzales. Des graphistes (de formation solide) ont travaillé sur ce jeu. L'un d'entre eux est Jacques Müller, un ancien de Disney, qui est à l'origine des croquis que vous pouvez découvrir dans ces pages. Croquis qui ne sont pas définitifs. Avec les contraintes techniques qui s'accumulent, dues principalement au support du jeu, en l'occurrence la Megadrive, les dessins réalisés par les graphistes sont souvent retouchés, les décors légèrement simplifiés. Car les personnes comme Jacques Müller doivent tenir compte de ces contraintes. C'est la raison pour laquelle il est très important que les graphistes, lorsqu'ils commencent à travailler dans le domaine des jeux, connaissent bien ce milieu, et aient quelques notions d'informatique. Ils doivent connaître les limites techniques, afin de ne pas créer des décors irréalisables ou des animations trop lourdes à gérer pour une console. En plus du talent et de la passion, il faut donc la connaissance.



Si vous pensez posséder ces qualités, il se peut que vous ayez envie de suivre des études appropriées. Mais attention, les places sont chères, surtout dans ce domaine. Pourtant, avec l'ère de la communication, ce ne sont pas les écoles qui manquent. Là encore, votre choix dépendra du nombre d'années d'études que vous souhaitez faire. Mais sachez qu'un diplôme d'une école réputée telle que les Gobelins (l'école dont est issu Philippe Arbogast, chargé de l'animation des décors et des ennemis pour Speedy) ouvrira plus de portes qu'un Bac technique (BT). Il existe pourtant plusieurs formations possibles sans avoir à poursuivre de longues études. Le BT de dessinateur-maquettiste, qui se prépare en 3 ans après la classe de 3ème en fait partie. Il propose notamment une option Dessin Animé qui peut-être intéressante pour l'animation de personnages. Par exemple, dans Speedy Gonzales, la séquence d'intro a été dessinée image par image (200), à la manière d'un dessin animé. Il est également possible de préparer un Baccalauréat technologique arts appliqués (anciennement bac F12). Ce bac vient tout juste d'être créé, et la première cession aura lieu en 1995. Il vous est proposé une option "Arts graphiques". Si vous obtenez ce diplôme, il vous ouvrira les portes d'écoles intéressantes : Beaux-Arts, Ecoles supérieures d'arts appliqués, enseignement universitaire d'arts appliqués...

Après le bac, de nombreuses écoles vous proposent leurs services. Reste à voir lesquelles peuvent être intéres-



santes pour travailler sur les graphismes des jeux vidéo. Parmi celles-ci, on peut trouver le BTS (Brevet de Technicien Supérieur) expression visuelle. Tout n'y est pas forcément intéressant. Par contre, il y existe une option "Images de communication", qui propose des cours de graphisme et d'animation. Une des grandes écoles du milieu est l'École supérieure Estienne. De nombreux diplômes y sont préparés : le BT "Arts appliqués", les mises à niveau (classe permettant aux bacheliers des autres séries de préparer des formations artistiques), le BTS expression visuelle option image de communication, le diplôme supérieur d'Arts appliqués, ou même l'infographie sur laquelle nous reviendrons plus tard. Une autre possibilité qui vous est offerte réside dans les écoles d'arts, accessible après le Bac. Vous avez deux choix : le Diplôme National d'Arts Techniques (cycle court de 3 ans) ou le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique. Ces deux formations vous formeront aux techniques du graphisme. Dans la jungle des écoles, une autre se distingue, puisqu'elle enseigne le graphisme en 3D, l'animation... Ces études durent quatre ans et se déroulent à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs. Enfin, nous allons terminer par le CFT Gobelins, d'où est issu un des membres de l'équipe de Speedy Gonzales. Cet institut, dépendant de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris, forme à de nombreux métiers : concepteur technique en dessin animé, animateur junior, décors et design... Ces formations durent en moyenne 1 200 heures.

Des instituts, il en existe bien d'autres, car ils sont légion dans ce domaine, et il faudrait la moitié du magazine pour citer toutes les formations. Mais au-delà tous les diplômes, il vous faudra du talent, et de la persévérance. La mode dont sont l'objet les jeux vidéo rend le nombre de candidats impresionnant, mais les places ne foisonnent pas. Si cela vous intéresse, il faudra donc avoir de bonnes compétences, de la patience et de l'abnégation. Ajoutez à cela quelques bonnes notions d'informatique, et vous pourrez tenter votre chance auprès des éditeurs et des sociétés de développement françaises, telles que Cryo (adresses en fin de dossier).

Quelques bonnes adresses...

École Supérieure Estienne des Arts et Industries Graphiques
18, bd Auguste Blanqui
75013 Paris
Tél : (1) 43 36 96 19

École Nationale Supérieure des Arts Appliqués et des Métiers d'Art (Olivier de Serres)
63, rue Olivier de Serres
75015 Paris
Tél : (1) 45 30 20 66

École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs
31, rue d'Ulm
75015 Paris
Tél : (1) 42 34 97 00

CFT Gobelins
Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris
73, bd Saint-Michel
75013 Paris
Tél : (1) 40 79 92 40

Syndicat National des Graphistes
233, rue Charenton
75012 Paris
Tél : (1) 44 73 49 00

Société d'Encouragement aux Métiers d'Art (SEMA)
Centre d'information
252, rue du Faubourg Saint Honoré
Salle Pleyel - 5ème étage
75008 Paris
Tél : (1) 45 63 14 50/13 22

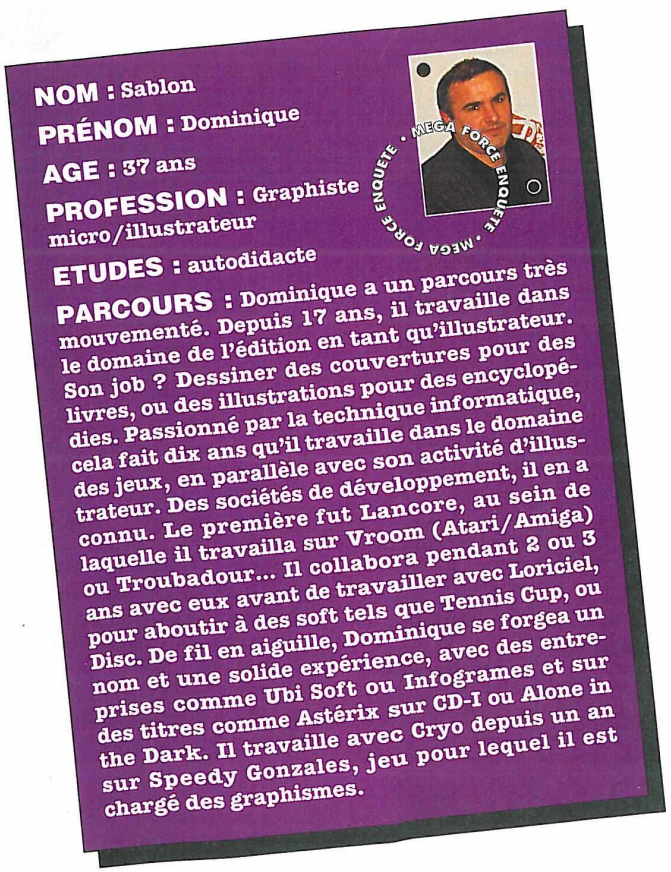
Lycée Marie Curie (BT)
Boulevard Jeanne d'Arc
13392 Marseille Cedex 05
Tél : 91 48 34 10

Lycée des Arènes
4, pl. Émile Male - BP 3003
31024 Toulouse
Tél : 62 13 10 00

École Supérieure des Arts Appliqués DUPERRÉ
Initiation programmation 3D (cours du soir)
11, rue Dupetit-Thouard
75003 Paris
Tél : (1) 42 78 59 09

Infographiste

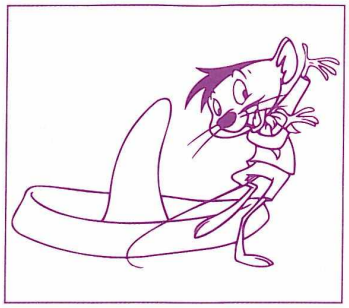
C'est un métier qui peut vous offrir une bonne possibilité de travailler sur la planète vidéoludique. Si vous vous demandez ce que peut être l'infographie, apprenez que c'est l'ensemble des techniques de création et de synthèse d'images sur ordinateur, ainsi que du traitement de l'image. Autrement dit, les infographistes sont des graphistes micro. Tout comme Dominique Sablon, qui s'est chargé de cette mission sur Speedy Gonzales. Dominique est un autodidacte, qui a appris l'informatique par-lui même avec le Commodore 64. Mais il existe en France des formations à ces techniques. Ces écoles sont nées récemment, ce qui explique que très peu soient uniquement spécialisées dans ce domaine, et que beaucoup n'y fassent que des initiations. Mais si vous



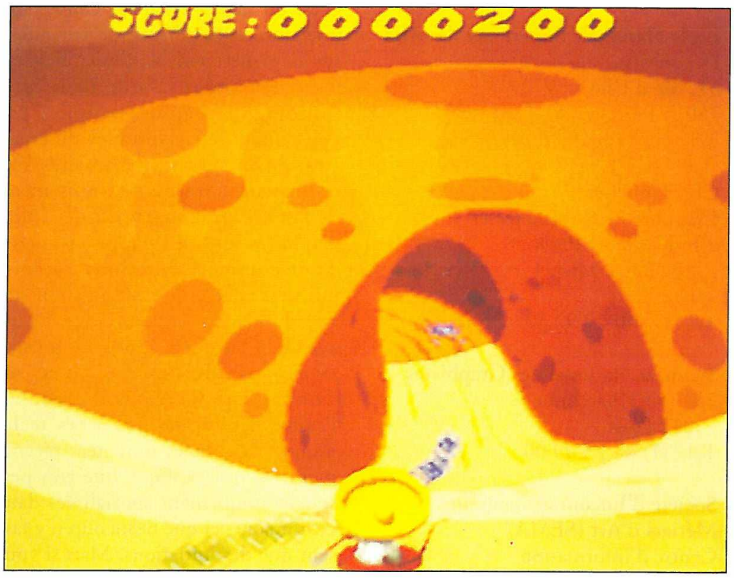
NOM : Sablon
PRÉNOM : Dominique
AGE : 37 ans
PROFESSION : Graphiste micro/illustrateur
ETUDES : autodidacte

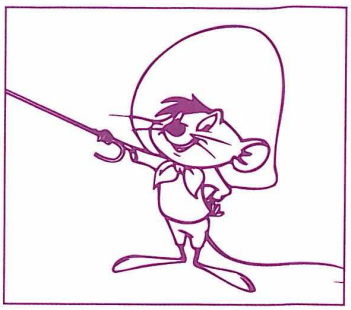
PARCOURS : Dominique a un parcours très mouvementé. Depuis 17 ans, il travaille dans le domaine de l'édition en tant qu'illustrateur. Son job ? Dessiner des couvertures pour des livres, ou des illustrations pour des encyclopédies. Passionné par la technique informatique, cela fait dix ans qu'il travaille dans le domaine des jeux, en parallèle avec son activité d'illustrateur. Des sociétés de développement, il en a connu. Le première fut Lancore, au sein de laquelle il travailla sur Vroom (Atari/Amiga) ou Troubadour... Il collabora pendant 2 ou 3 ans avec eux avant de travailler avec Loriciel, pour aboutir à des soft tels que Tennis Cup, ou Disc. De fil en aiguille, Dominique se forgea un nom et une solide expérience, avec des entreprises comme Ubi Soft ou Infogrames et sur des titres comme Astérix sur CD-I ou Alone in the Dark. Il travaille avec Cryo depuis un an sur Speedy Gonzales, jeu pour lequel il est chargé des graphismes.

désirez apprendre, voici quelques instituts qui vous prépareront à cette profession. Seulement, méfiez-vous des concours d'admission qui peuvent être sévères, et qui demandent parfois une solide formation scientifique de base. Vous voilà prévenus.



Plusieurs de ces formations sont accessibles en province, comme l'IUT Léonard de Vinci de Reims. Paré d'un DUT (Diplôme Universitaire de Technologie), d'un DEUG, ou d'un BTS comportant une formation à la programmation, vous pouvez vous présenter à l'admission de cette année de spécialisation, à la fin de laquelle il vous sera décerné un Diplôme d'université "Image-infographie-communication". Mais il existe d'autres préparations plus sévères, comme le DESS (Diplôme d'Études Supérieures Spécialisées) d'infographie. Ce cursus se déroule à Strasbourg, au Centre de Calcul Appliqué aux Sciences Humaines, et est ouvert aux titulaires d'une maîtrise. Autre possibilité : SUPINFOCOM (École Supérieure d'Informatique de Communication). Cette école accessible dès le BAC (scientifique, littéraire ou technique) dispense une formation de deux ans afin de préparer aux cursus supérieurs comme l'infographie (2 ans). Cette dernière est séparée en deux options : images animées ou images fixes. Et si après tout ça vous en voulez encore, dirigez-vous droit vers l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, qui propose un troisième cycle (après Bac+4). Ce cursus, c'est-à-dire l'Atelier d'image et d'informatique, est sanctionné après un an de cours par un certificat d'études spécialisées en "Conception et réalisation d'images par l'informatique". Malheureusement, la plupart des candidats sélectionnés pour cette formation ont suivi le reste de leurs études dans cette école, et très peu de personnes de l'extérieur sont acceptées. Sinon, vous pouvez préférer le système fac, ce qui ne pose pas de problèmes, puisque l'université Paris VIII prépare à une licence et une maîtrise "Arts et technologies de l'image". Pour finir avec l'infographie, sachez que le CFT Gobelins, dont nous avons déjà parlé, ouvre aux diplômés d'un bon BT dessinateur-maquettiste, ou aux élèves issus d'une classe préparatoire, une formation d'un an à la profession d'animateur en infographie. Vous avez à travers ces quelques renseignements, un aperçu des possibilités de devenir infographiste. Alors, ça y est, vous êtes convaincus ?





Vous avez sûrement pu remarquer dans ces quelques lignes, que l'infographie est enseignée, mais qu'elle l'est le plus souvent à partir de Bac+2. Si cette profession vous intéresse vraiment, tâchez de préparer un BTS, un DEUG ou un DUT adapté. Parmi ceux-ci, vous avez la photographie, les sciences, ou les arts plastiques. Il ne vous faudra pas forcément avoir de très solides connaissances en maths, qui est peut-être votre bête noire. Par contre, il faut quand même avoir des notions suffisantes, et une bonne logique. Dans le pire des cas, vous pouvez vous former vous-même, en vous entraînant avec un PC et le logiciel adéquat, 3D Studio par exemple (quelle que soit sa puissance), mais la tâche risque d'être ardue.

Quelques bonnes adresses…

IUT Léonard de Vinci
Rue des Crayères - BP 257
51059 Reims Cedex
Tél : 26 05 30 86

Centre de Calcul Appliqué aux Sciences Humaines
22, rue René Descartes
67084 Strasbourg Cedex
Tél : 88 60 22 65

Ecole Supérieure d'Informatique de Communication (SUPINFOCOM)
Groupement des Chambres de Commerce et d'Industrie du Haunait-Cambrésis
Tertia 3000
Rue Henri Matisse
59300 Aulnoy-les-Valenciennes
Tél : 27 28 42 42

Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs
Atelier d'Image et d'Informatique
31, rue d'Ulm
75015 Paris
Tél : (1) 42 34 97 00

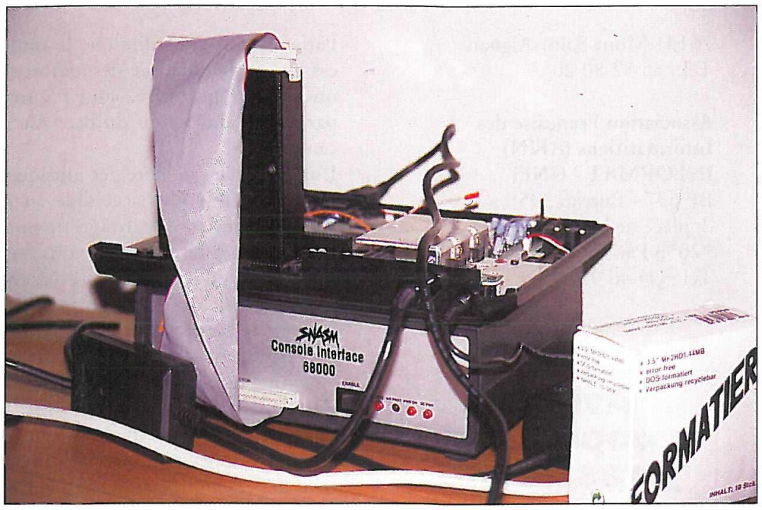
Université Paris VIII
Formation Arts et Technologies de l'Image
93256 Saint-Denis Cedex 02
Tél : (1) 49 40 66 04

CFT Gobelins
Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris
73, bd Saint-Michel
75013 Paris
Tél : (1) 40 79 92 40

Programmeur

Je suis sûr que ce métier doit connaître de nombreux candidats. Il est vrai que la programmation de jeux vidéo, cela peut faire rêver. Moi y compris. Nombreux sont ceux qui ont essayé, et tout aussi nombreux sont ceux qui s'y sont cassé le nez. Pourquoi ? Parce que c'est un des métiers les plus éprouvants sur le plan physique et nerveux, et d'autre part car il n'y a que très peu, en France, de sociétés spécialisées dans ce domaine. La plupart des programmeurs se sont formés eux-mêmes. Jimmy Tucson et Olivier Lebourg, tout comme Dominique

Sablon et Michel Janicki sont tous des autodidactes. Bref, toute l'équipe de programmation de Cryo qui a travaillé sur Speedy Gonzales s'est formée elle-même. Chacun a appris à sa manière. Mais si vous n'avez pas la matériel nécessaire chez vous, il faut bien vous trouver une école. Malheureusement, il n'existe pas



NOM : Lebourg
PRÉNOM : Olivier
AGE : 25 ans
PROFESSION : Programmeur/designer
ETUDES : Bac C école de cinéma

PARCOURS : Olivier est de la génération Atari 800. Mais c'est sur le Commodore 64 qu'il a fait son premier logiciel en tant que graphiste, avec son frère Jimmy. C'était l'époque de Danse Macabre, dont ils étaient les propres éditeurs. Depuis maintenant un an, Olivier a rejoint l'équipe de Cryo pour travailler sur Speedy Gonzales en tant que designer. Au bout de quelques mois de travail, il se voyait confier le poste de chef de projet. Ça, c'est de la réussite.

chez nous de formation spécialisée dans la programmation des jeux vidéo. Mais avec la reconnaissance de son savoir-faire dans le monde, nul doute que cela vous sera proposé un jour. Par contre, si vous vous sentez l'âme d'un voyageur, deux écoles sont spécialisées dans ce domaine.

Malheureusement, elles sont toutes les deux à des milliers de kilomètres de Paris. La première d'entre elles se situe au Canada. Elle s'appelle Digipen et son cursus dure deux ans. La première année ("Foundation year") est consacrée à l'étude des mathématiques (algèbre, algorythme, probabilités et statistiques, transformation des volumes en 2D et 3D), ainsi qu'aux entrées/sorties liées à l'ordinateur (imprimantes, convertisseurs vidéo, les scanners...). La deuxième année est autrement plus passionnante, du moins sur le papier. Cette année est appelée "Production year". Et devinez pourquoi ? Tout simplement parce que l'étudiant devra réaliser par ses propres moyens un projet de jeu sur console, en l'occurrence la Super Nintendo. L'école acceptant les étudiants étrangers, il vous est posible de vous présenter. Pour y entrer, il vous faut avoir au moins 18 ans, et être titulaire du bac. Il vous faudra, en plus, être en détention de lettres de recommandation émanant de vos professeurs ou écoles respectives. Ça commence à se gâter. D'autant plus que Digipen connaît actuellement sa première année d'existence, et que ses structures réduites limitent le nombre de places (une soixantaine). L'entrée se fait après un examen. Donc, si vous êtes vraiment motivé par ce job, vous savez ce qui vous reste à faire. Le prochain vol est à 19h12. Ou alors essayez celui de 15h18, mais celui-ci va au Japon, où est en train de s'ouvrir une école de ce type. Malheureusement, la barrière est plus grande : très peu, parmi vous, parlent la langue nippone. Alors que le Canada est un pays où le français est largement pratiqué, ainsi que l'anglais, ce qui est déjà plus abordable.

Mais si vous ne pouvez pas partir si loin, tout espoir n'est pas forcément perdu. Avec l'escalade de la technologie, le matériel utilisé pour la programmation de jeux est de plus en plus sophistiqué. Une formation en informatique "classique" peut donc être appréciable. Le plus dur, c'est de faire le tri. La liste d'établissements et d'universités est impressionnante. Mais toutes les formations ne vous seront pas utiles. Dans le panel actuellement disponible, les études les plus approfondies sont celles ayant trait à l'intelligence artificielle et aux systèmes experts. L'intelligence artificielle regroupe à la fois des techniques informatiques et des langages spécifiques, des matériels et des domaines de recherche et d'application. Si cette formation vous branche, voici quelques possibilités.

Sachez d'abord que jusqu'au DEUG (Diplôme d'Etudes Universitaires Générales), de nombreuses facultés vous proposent des cours, mais qui malheureusement ne servent pas énormément à la programmation de jeux vidéo. Par contre, l'Université du Havre propose un Diplôme Universitaire en génie logiciel et en intelligence artificielle qui peut être un atout intéressant. De même, les facs de Bordeaux I et de Rouen proposent un troisième cycle en génie logiciel. Côté écoles, certaines proposent des formations du même type. Ces cursus ont une durée de trois ans. La première d'entre elles est l'Ecole Nationale Supérieure

d'Informatique et de Mathématiques Appliquées de Grenoble. Cette école vous préparera au génie logiciel et à l'intelligence artificielle. Autre institut, mais parisien celui-ci : l'IFITEP. Cet établissement propose une option programmation, et dépend de l'Université Paris V. C'est l'un des rares à proposer ce type de cours. Alors, cela vaut peut-être la peine de vous renseigner auprès d'eux pour les conditions d'admission. Toujours dans le créneau écoles, on trouve l'Ecole Supérieure d'Ingénieurs en génie électrique. Cet institut enseigne l'imagerie et l'intelligence artificielle. Mais ce n'est qu'une option, renseignez-vous bien sur le contenu des cours.

Une nouvelle fois, je vous mets en garde : ces écoles ne forment pas à la programmation de jeux vidéo. Cependant, elles peuvent vous don-

NOM : Tucson
PRÉNOM : Jimmy
AGE : 30 ans
PROFESSION : Programmeur
ETUDES : Bac E/ Maths Sup.

PARCOURS : Jimmy est avant tout un passionné de jeux vidéo et d'informatique. Ses premiers pas dans le domaine, il les a faits il y a une dizaine d'années avec son frère. Ils avaient programmé et édité un jeu sur Commodore 64 : Danse Macabre. Mais leur goût pour la programmation était plus fort que celui pour le business, et ils n'éditèrent donc qu'un seul titre. Jimmy se dirigea alors vers l'enseignement, pendant quelques années, avant de revenir, il y a cinq ans, dans le domaine de la programmation. Depuis, il a travaillé sur différents jeux tels que Guardians, Jim power, et maintenant Speedy Gonzales, avec Cryo.

NOM : Janicki
PRÉNOM : Michel
AGE : 32 ans
PROFESSION : Programmeur
ETUDES : Bac C
Autodidacte

PARCOURS : Michel nous vient tout droit de la famille Ocean. Il a à son palmarès quelques grands titres tels que Toki, Ivanhoé ou encore Q Ball. Maintenant chez Cryo, lui aussi se consacre aux aventures de la petite souris mexicaine. Son rôle ? Ouh là... il en a plein. C'est à lui que l'on devra l'adaptation de ce jeu sur Game Gear et sur Master System. Mais c'est également lui qui vous a concocté la scène en 3D que l'on trouvera sur la version Megadrive. Pour finir, Michel s'occupe de la gestion sonore. Tout ça pour un seul homme ? Il ne faut pas s'étonner qu'il soit si pris.

ner de bonnes bases afin de vous lancer dans la programmation de logiciels ludiques. Alors je vous le répète, une des seules solutions qui se présente est de vous former par vos propres moyens. C'est-à-dire d'apprendre les techniques de chaque langage de programmation, de vous enfermer dans votre chambre avec un PC, et de bosser. Si vous êtes vraiment gonflé à bloc, ne lésinez pas sur les nuits blanches, car il vous faudra passer de très nombreux mois (voire des années) de travail pour parvenir à bien maîtriser la programmation.

Quelques bonnes adresses...

Digipen Applied Computer Graphic School
Office of Registrar
5th floor
530 Hornby St.
Vancouver B.C.
V6C 2E7
CANADA

Université du Havre
25, rue Philippe Lebon - BP 1123
76061 Le Havre Cedex
Tél : 35 19 55 80

Université de Rouen Haute-Normandie
Rue Lavoisier
76130 Mont-Saint-Aignan
Tél : 35 14 63 06

Université de Bordeaux I
Avenue Léon Duguit
33064 Pessac Cedex
Tél : 56 84 85 49

Ecole Nationale Supérieure d'Informatique et de Mathématiques Appliquées de Grenoble
Domaine Universitaire
38400 Saint-Martin-d'Heres
Tél : 76 51 46 33

Institut de Formation d'Ingénieurs en Techniques Electroniques de Paris (IFITEP)
Université de Paris V
4, place Jussieu
75252 Paris Cedex 05
Tél : (1) 44 27 71 40

Ecole Supérieure d'Ingénieurs en Génie Electrique
1, rue du Maréchal Juin - BP 14
76131 Mont-Saint-Aignan
Tél : 35 52 80 20

Association Française des Informatitiens (AFIN)
INFORMAT - CNIT
BP 637 - Bureau 395
2, place de la Défense
92053 Paris la Défense
Tél : (1) 46 92 17 73

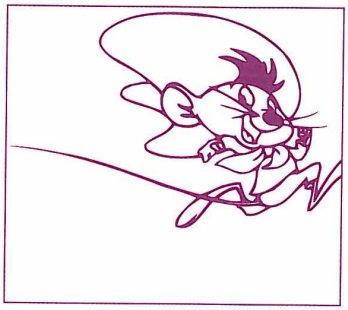
Avis à la population jurassienne !

Si vous habitez la région du Jura, je peux vous dire que vous êtes de sacrés veinards. Quel rapport entre le présent dossier et le Jura ? Eh bien, sachez que Dominique Sablon, un des membres de l'équipe Speedy Gonzales/Cryo, vit dans cette région. Tenez-vous bien : Dominique propose à ceux d'entre vous qui sont intéressés par la programmation de les initier à cette discipline. C'est pas génial, ça ? Si ça vous branche, contactez la rédac'. En attendant, je tire mon chapeau à Dom, que je remercie au nom de tous.

Musicien Bruitages

Vous avez la fibre musicale qui frétille ? Alors, si vous aimez les jeux vidéo, pourquoi ne pas tenter votre chance auprès des équipes de développement. Pour la formation, c'est un peu délicat. Devenir musicien professionnel, il n'y a pas trente-six solutions : le conservatoire ou la formation personnelle. Accéder au conservatoire, ce n'est pas vraiment chose facile. Il vous faudra, avant de vous y présenter, avoir de très bonnes connaissances en solfège. C'est-à-dire qu'il faudra commencer les cours très tôt (aux environs des 7 ans). Ensuite, vous aurez à gravir tous les échelons jusqu'au niveau "Supérieur", avant de pouvoir accéder à un conservatoire régional ou, si vous êtes hyper-doué, au conservatoire national qui se trouve à Paris. Autant vous dire que la route est longue et entâchée de nombreux obstacles. Par contre, vous n'aurez pas forcément besoin du bac. Ah... ça va mieux.

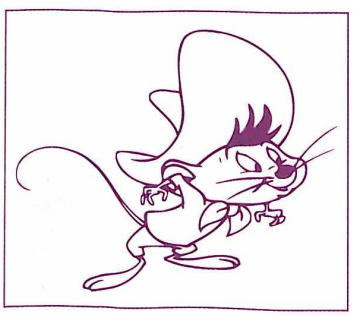
L'autre moyen de faire des musiques de jeux semble plus accessible, et je vais m'étendre davantage dessus. Pour faire un tel métier, il vous faut d'abord bien connaître les techniques musicales. Vous n'avez pas forcément besoin de bien connaître le solfège, mais vous devez être un peu touche-à-tout, et connaître un peu tous les instruments. Ensuite, il vous faut des talents de compositeur. Faire de bonnes musiques, c'est aussi faire des musiques variées, et qui ne sont pas passe-partout. Il faut de



l'originalité ! Votre musique doit être reconnaissable, et tout au cours du jeu, le thème doit rester le même, avec juste quelques variations d'instruments.

Avant de vous présenter chez un éditeur ou un programmeur, il vous faut des cassettes de démo. Et pour les concevoir, il faut du matériel. Pour réunir tout ce qu'il faut, il faut compter un investissement de départ de 40 000 F environ. Je sais, ce n'est pas donné, mais ce matériel est nécessaire pour faire des démos propres. Pour ce prix-là, vous aurez les instruments nécessaires : un clavier (qui allie l'acoustique et le synthétique), un sampler (ou échantillonneur pour les bruitages), et un PC avec le logiciel Q-Base (sequencer) par exemple. Peut-être ne connaissez-vous pas tous ces noms. Je vais donc vous expliquer leur utilité. Le clavier vous servira comme banque de données de son, mais aussi comme outil de création. Une fois que vous aurez décidé de votre mélodie, il vous faudra monter tout ça sur PC grâce à Q-Base, qui est un séquencer. Ce soft vous permettra de monter rapidement vos séquences, avec les différents instruments. Tout ça sera en standard Général "Midi",

c'est-à-dire en données informatiques, ce qui vous permettra de stocker le tout sur disquette. Une fois que vous maîtriserez tous ces appareils, vous serez prêts. Confectionnez de nombreuses cassettes avec des musiques de votre composition et de plusieurs styles, et tapez aux portes.
Mais vos musiques, en dehors de leurs qualités artistiques, devront être facilement adaptables à un jeu. Cela veut dire qu'elles ne devront pas comporter trop de voies (c'est-à-dire d'instruments), afin de pouvoir être adaptées aux différentes consoles, et à leurs possibilités techniques. Vous devrez également tenir compte de la place mémoire qui vous est accordée, et savoir qu'au fur et à mesure de l'évolution du jeu, sa place diminue au profit de la programmation. Vous voyez donc que parfois vous aurez à faire des musiques originales et agréables avec peu de moyens.
Si tout ça vous rebute un peu, vous pouvez faire des bruitages. Les deux sont parfois faits par la même personne, comme par exemple dans Speedy Gonzales, où David de Gruttola, du Studio Totem, s'est chargé des deux parties. Pour faire des bruitages, trois possibilités existent : avoir une banque de données, ou utiliser un magnétophone. Vos sons enregistrés, vous les numériserez avec un sampler, afin de les rendre plus audibles, et plus exploitables. Enfin, si vous vous sentez l'âme d'un bidouilleur de sons, vous pouvez les créer vous-même.
Vous constatez ainsi qu'aucune filière pour pratiquer cette profession n'est vraiment disponible. Le meilleur conseil est de vous y mettre vous-même. Et, pourquoi pas, recréer les musiques d'un jeu déjà existant afin de faire vos preuves auprès d'une entreprise. Cela ne vous coûte rien d'essayer (si vous avez le matos), et cela reste le meilleur moyen de parvenir à vos fins : taper aux portes.



Travail + talent = jeux vidéo

Voilà, vous avez maintenant un aperçu du parcours qui vous attend si vous voulez bosser dans le domaine des jeux vidéo. Je sais, cela ressemble vraiment à un 110 mètres-haies. Mais quelle que soit la spécialisation que vous choisirez, sachez qu'il y quelques trucs qu'il faut savoir et auxquels il faut s'attendre. D'abord, il vous faudra, en fonction du métier que vous aurez choisi, de bonnes, voire de très bonnes connaissances en maths (surtout pour la programmation). Ensuite, il ne faudra pas avoir peur des heures ni de la pression sur les épaules. Les métiers tournant autour des jeux exigent de très nombreuses nuits blanches, et une bonne résistance nerveuse. Surtout quand le jeu arrive dans sa phase finale. Autre qualité : la passion. Pour résister, elle est indispensable. En plus, elle vous sera utile, car je vois mal comment travailler dans ce milieu de fous sans une passion folle.
Concernant les écoles que j'ai pu vous citer, renseignez-vous auprès d'elles sur le contenu des cours pour être sûr qu'elles correspondent bien à vos attentes, et sur les conditions d'admission. D'autre part, posez des questions à propos des frais de scolarité. Certaines études nécessitent du matériel, et les écoles savent vous le faire payer. Si jamais vous désirez d'autres informations, vous pouvez toujours vous renseigner auprès du :

Centre d'Information et de Documentation Jeunesse (CIDJ : 101, quai Branly - 75015 Paris - Tél : (1) 44 29 12 00).

Enfin, et c'est mon dernier conseil, n'hésitez pas à prendre contact avec les éditeurs et les programmeurs pour faire valoir votre talent, et vous créer un réseau de relations. Tapez aux portes, allez les voir sur les salons... Bougez-vous ! Car les qualités doivent parfois être complétées par les connaissances, surtout dans un domaine où le bouche-à-oreille est essentiel.
Et si les jeux vous intéressent, mais que vous n'avez pas la fibre pour les professions citées, sachez que dans le prochain numéro, nous aborderons les métiers annexes des jeux vidéo : marketing et communication (chef

de produit, attachée de presse...), testeur, vendeur, on vous expliquera également comment créer votre boutique de jeux vidéo... En tout cas, j'espère qu'un jour on pourra vous croiser chez Cryo ou un autre développeur. On serait tellement heureux.

Merci à toute l'équipe de développement de Cryo qui, malgré l'approche de la phase finale pour Speedy Gonzales, a su me consacrer du temps afin de monter ce dossier. Merci à Olivier, Jimmy, Dominique, Michel et Soso.

Speedy Gonzales : work in progress

État d'avancement : 90%
Nombre de niveaux : 12
Niveaux bonus : 1 niveau en 3D
Animation : sprites gérés au 1/60 de seconde
Genre : Plate-forme
Consoles : Megadrive, Master System, Game Gear
But du jeu : libérer la petite amie de Speedy, kidnappée par Sylvestre
Disponibilité : environ mars 95
Pour vous mettre l'eau à la bouche, sachez que certaines séquences ont été faites grâce à 3D Studio, logiciel d'animation en 3 Dimensions sur PC (niveau bonus).

Lettre au Syndicat des Éditeurs

Toute la rédac' tient à profiter de l'occasion qui nous est offerte dans ce dossier, pour faire une petite réclamation. Nous avons la chance, en France, de bénéficier d'un savoir-faire mondialement reconnu en programmation, ainsi que d'un potentiel créatif et technologique. Si l'on ajoute à tout cela la richesse culturelle et humaine de notre pays, on est en droit de penser qu'une école de programmation aurait sa place en France. C'est à VOUS, éditeurs, de faire le pas. A la veille de l'Europe, la position centrale de l'hexagone offre un site idéal. Songez-y.

Les éditeurs et les programmeurs en France

CRYO
24 rue Marc Seguin
75018 Paris
Tél : (1) 44 65 25 65

PSYGNOSIS FRANCE
131, Av de Wagram
75838 Paris Cédex 17
Tél : (1) 44 40 60 60

ATREID CONCEPT
29, rue de l'Ecole Normale
33200 Bordeaux
Tél : 56 02 34 34

UBI SOFT
28 Rue Armand Carrel
93100 Montreuil
Tél : (1) 48 18 50 60

DELPHINE SOFTWARE
150, Boulevard Haussmann
75008 Paris
Tél : (1) 43 59 47 47

INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 Villeurbanne
Tél : 72 65 50 00

OCEAN FRANCE
35, Boulevard Berthier
75017 Paris
Tél : (1) 40 53 12 86

ACCLAIM
12 / 14 Avenue des Champs Elysées
75008 Paris
Tél : (1) 49 53 00 04

Vic

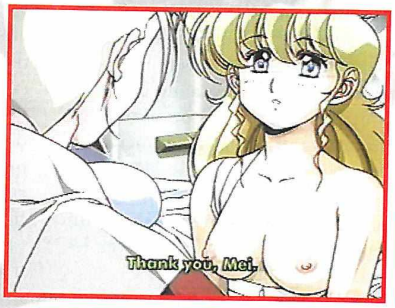
VOTRE SCOPE PERD SES POILS, SA T

Bande de petits rapaces ! Il vous en faut toujours plus, hein ? Accordé ! Au programme de ce mois-ci, les épisodes 5, 6, 7 et 8 de Dragon Ball enfin traduits en français ! (le dernier étant entièrement consacré à Broly). Des CD à la pelle, soit tirés des plus célèbres jeux vidéo comme Final Fantasy ou Mystic Quest mais aussi des bandes originales d'anime tels que Ranma 1/2 ou Dragon Ball. Slam Dunk, c'est un manga, un anime, mais c'est également un incroyable phénomène au Japon, comparable à la folie des premiers Dragon Ball... À ne manquer sous aucun prétexte au risque de passer pour une sinistre andouille. Vous aimez quand ça saigne ? Le best-of des meilleures bastons de Yu Yu Hakusho est disponible en ce moment même chez Tonkam, et nous l'avons pris dans la gueule. Le gros pavé d'infos que vous allez prendre sur le coin de la tronche risque aussi de peser lourd car en janvier nous arrive tout ce que les petits Japonais ont eu pour Noël...

MANU et RAOUL LE COOL

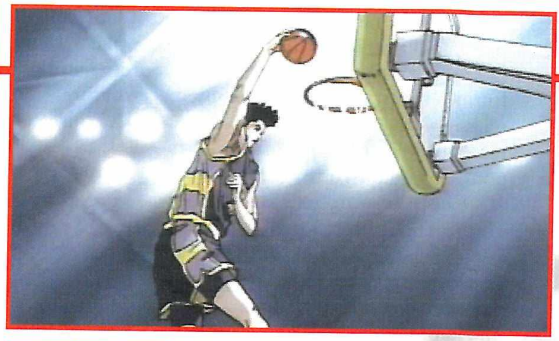
PLASTIC LITTLE

Voici la suite du manga du même titre, en dessin animé cette fois : Tita est capitaine d'un cargo galactique qui chasse et capture des formes de vie animales sur la planète gazeuse Yietta pour les revendre, partout dans l'univers, comme animaux de compagnie. Yietta est un petit paradis artificiel, mais cette planète fait bien des envieux au sein de la Fédération galactique. Déjà, l'armée corrompue prépare un sanglant coup d'état. C'est ainsi que la tranquille jeune fille se retrouve enrôlée dans la résistance. Mon Dieu, petite Tita, comme tu as de beaux seins.



©1994 KINJI YOSHIMOTO.SATOSHI URUSHIHARA/MOVIC CO.,LTD.SONY MUSIC ENTERTRAINMENT (JAPAN) INC.

SLAM DUNK



Ici, on est tous des fans de Slam Dunk, une sorte de Jeanne et Serge en franchement moins gnan-gnan : un sale voyou tombe amoureux d'une basketteuse. Mince, lui qui aurait vraiment préféré s'inscrire dans un club d'art martial pour latter du péquenaud, le voilà en petit short avec un ballon orange dans les mains...

©SHUEISHA/ TOIE ANIMATION

l'évore

UFFE EST FROIDE? VOICI DE QUOI LUI REDONNER LA PÊCHE.

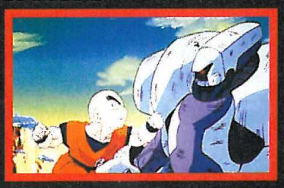
DRAGON BALL Z

C'est toujours à AK Vidéo que nous devons les doublages en français des OAV de Dragon Ball. Bon, les puristes ne s'y tromperont pas, les traduc' ne sont pas fantastiques et les voix qu'ils ont choisies, euh... passons. Qu'importe donc, on est quand même vachement contents de comprendre enfin ce qui se passe entre les bastons.

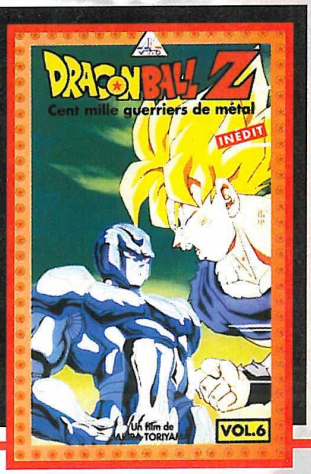
Volume 5 : La revanche de Cooler

Cooler est le frère de Freezer, l'horrible tyran que Son Goku avait affronté et tué sur Namec. Le voilà qui débarque pour se venger. Ça va tellement agacer Goku qu'il va lui jouer le grand jeu façon Sayangin.

Volume 6 : 100 mille guerriers de métal

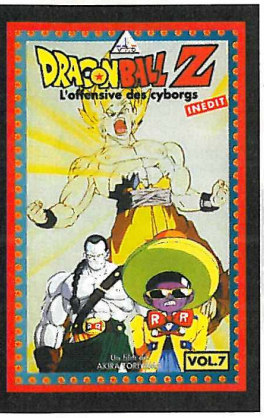


Les habitants de Namec vivent désormais en paix, mais ça ne pouvait pas durer bien longtemps... Un gigantesque vaisseau et des centaines de guerriers robots débarquent et les capturent. Son Goku est immédiatement contacté. Très certainement le meilleur titre de toute la série.



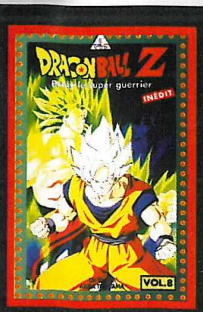
Volume 7 : L'offensive des cyborgs

Fabriqués par le docteur Géro, trois cyborgs, C-13, C-14 et C-15 sont réactivés après sa mort. Un seul objectif dans leurs programmes : localiser et terminer Son Goku... Sarah Connors ? Guenkidama included.



(© Bird Studio - Toei Animation 1989. Licence Mmp).

Volume 8 : Broly le Super-Guerrier



Un certain Paragus vient chercher Végéta sur la Terre et le met au défi d'affronter un super guerrier qui sème la terreur à travers toute la galaxie. Kaioh, qui pressent un piège, demande à Goku de suivre ses traces. Pas mal de choses à apprendre dans cet épisode, sur la planète Végéta et sur les super guerriers.

Ces épisodes font tous une quarantaine de minutes et sont déjà disponibles pour 149 F. Si vous n'arrivez pas à vous les procurer, contactez AK Vidéo de notre part au 49.39.01.66.

TONKAM

LA LIBRAIRIE DE L'ANIMATION JAPONAISE

Mangas
Art Books
Goods
CD,LD,K7...

29 rue Keller-75011 Paris
Tel:47.00.78.38 Fax 49.23.03.73
Adresse Postal= Bp 356-75526 Paris Cedex 11
Pour toute correspondance,joindre une enveloppe timbrée.

© CAPCOM

LES CD QUI TUENT LA MERE DE LA MORT*

Nous n'avons que très peu de place (et de temps) pour vous signaler la sortie d'une foultitude de CD des meilleures musiques des jeux vidéo.

Dragon Ball Z 1, 2 & 3 :

Le premier est techno, le second se cherche un peu, et le dernier est excellent.

Sonic & Knuckles :

Les musiques du jeu ont été directement repompées sans être orchestrées. Ça n'est donc pas du tout mélodieux ; autant laisser sa console en marche, non ?

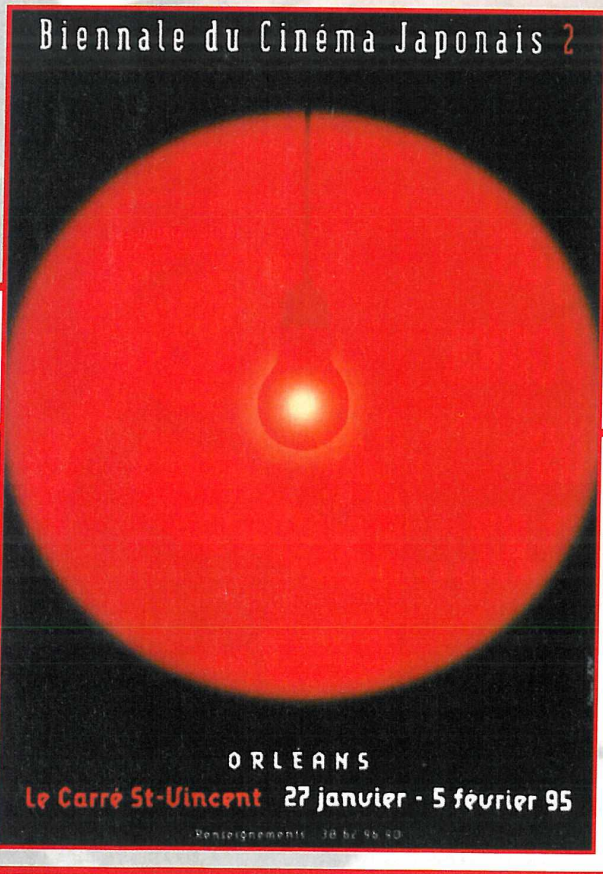
Une tonne de CDs Final Fantasy :

On entre dans le sublime (enfin, question de goût aussi, essayez quand même de les écouter avant de les acheter). Celui qu'on préfère, c'est Final Fantasy Pray. Toutes les chansons sont interprétées par une nana à la voix divine et en quatre langues (français, japonais, anglais et brésilien). Les autres sont aussi carrément d'enfer. Ici, on les écoute en boucle.

En vrac, Street Fighter, Donkey Kong, Ecco The Dolphin, Batman et mille autres sont aussi disponibles. Pour en savoir plus, bougez vos fesses ou votre stylo.

*Balèzes, hein ?

© 1994 FORTE MUSIC ENTERTRAINMENT INC.
©1994 SEGA PRODUCED BY ALFA MUSIC, INC (TOKYO, JAPAN)
©1987, 1988, 1990, 1991, 1992, 1994 NTT PUBLISHING CO.LTD



LA DEUXIEME BIENNALE DU CINÉMA JAPONAIS

Amis terriens, si vous habitez non loin d'Orléans ou que vous êtes aussi fans que motorisés, sachez que la 2ème biennale du cinéma japonais y aura lieu du 27 janvier au 5 février. Sont prévus des kilomètres de projections dont, entre autres... (ouvrez grand vos yeux, sinon ils vont se brider) Tenshi no Tamago, Les Ailes de Honnêamise, Robot Carnival, Roujin Z, Shojo Tsubaki, Hashire Meros, Giant Robo, Coo, Final Fantasy, Ushio to Tora... Des dizaines d'heures de pur régal que je ne vais pas manquer, croyez-moi. Une expo Yoshitaka Amano y sera également présentée et l'illustrateur lui-même (de Final Fantasy entre autres. Avec cette même expo, il a fait 35.000 entrées en 12 jours au Japon !) sera là pour répondre à toutes vos questions. Joie.

Pour tous renseignements, téléphonez au 38.62.96.90 ou écrivez à "2ème biennale du cinéma japonais", Carré St Vincent, 45000 Orléans, France, Terre, Univers.

• ACTU • ACTU • AC

Animation : Système NTSC, Format Ld Ou K7, langue japonaise

Bienvenue à **Key the Metal Idol**, une toute nouvelle OAV : une jolie androïde se bat contre des bads très vilains. Ça sent le déjà vu, mais il faut voir.

La seconde OAV de **Macross+** est arrivée. C'est bourré d'images de synthèse et ça cartonne velu. Comment font-ils pour que ce soit plus beau à chaque fois ?

Le troisième film de **Fatal Fury** est disponible à l'import. Gare, Krauser, tes dents vont voler, car les frères Bogart débarquent.

Shin Samouraï Shodown, on vous en avait parlé en exclu dans le numéro précédent, eh bien ça y est, c'est sorti, en K7 et LD.

Animation : Système Pal, Format K7, Langue anglaise

Chez Kiseki, deux grandes nouvelles : **Black Magic M66** va être réédité en sous-titré, ainsi que tous les épisodes de **Cobra** doublés en anglais. Deux titres que nous vénérons. Toujours chez Kiseki qui nous comble ce mois-ci, l'intégralité des épisodes TV de **Robotech** en deux K7 de 90 mn.

Apple Seed en vidéo ? Doublé en anglais ? Une réalité disponible chez Tonkam entre autres.

©1992 AIC. PIONEER LDC. INC

Le géant Pionner s'attaque au marché anglais et sort coup sur coup **Tenchimuyo** 1 & 2 et **Moldiver** 1 & 2 (c'est aussi dispo en américain NTSC). Carton garanti.

Animation : Système NTSC, Langue américaine

Les huit épisodes de **Leo the Lion**, série culte de Osamu TEZUKA sont édités en sous-titré. Ça défraye la chronique en ce moment car il semblerait que le **Roi Lion** de Disney ne soit qu'un ignoble plagiat de cette magnifique série ! Y'a du gros procès dans l'air.

©GAINAX/BANDAï

Chez L.A. Hero sont sortis **Wings of Oneamise** et **Macross+** en sous-titré.

Animation : Système Sécam, Format K7, Langue française

PFC a racheté les droits de Manga vidéo. Ils commenceront en janvier à les éditer et les premières K7 seront **Dominion Acte** 1 & 2, **Venus War**, **Cyber City Oedo 808** Partie 1 et surtout le premier film de **Urotsukidoji** que personnellement je ne compte pas comme raté.

Chez AK Vidéo, les droits de **Slow Step** (une histoire d'amour sur fond de base-ball...), **Borgman 2058** (des robots qui se lattent) et en vrac **Humming Bird**, **The Tale of Watt Poe**, **Love City** et **The boy and the white whale Calf**. Pour les fans de Goods, sachez qu'AK nous sort aussi des figurines de Dragon Ball à peindre ainsi qu'une flopée de T-Shirts très sympas, alors, on dit merci qui ? À votre mère pour toute la thune qu'elle va vous filer et que vous allez claquer.

©BIG WEST/TATSUNOKO

Chez KAZE, des tas de choses, mais surtout nous allons prendre dans la gueule **Iria** (6 OAV de 30 mn) et **Macross** (Robotech) en film de 120 mn. Blam !

Manga : langue japonaise

Deux manga dédiés entièrement à **Sailor Moon** **Venus** sont parus. Les petites filles adoreront, et les grands garçons adorent les petites filles, alors tout le monde s'en réjouit.

Slam Dunk, déjà le numéro 21. C'était vraiment cool et on n'est pas obligé d'aimer le basket pour accrocher. Le numéro 22 ? Peut-être sera-t-il aussi en vente au moment ou vous lirez ces lignes.

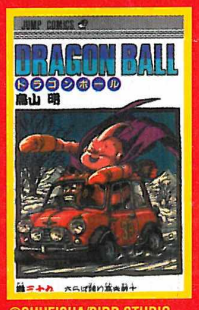
Le dernier Animé Comics de **Yuyu Akusho** est arrivé. Ce ne sont que des photos en couleurs

CTU • ACTU • ACTU

©SHUEISHA/TOïE ANIMATION

d'écran du film avec des bulles rajoutées, mais c'est quand même ultra carton et beau et tout et vachement réussi.

Un numéro spécial de **Fatal Fury** est sorti. C'est une parodie pleine de SD, mais allez savoir si c'est marrant. Moi, les jeux de mots en jap, ça me passe par-dessus la crête. Il y a aussi le hard book de **Fatal Fury** ; si vous voulez tout savoir des persos, de l'équipe qui les a créés etc. C'est vraiment beau et complet.



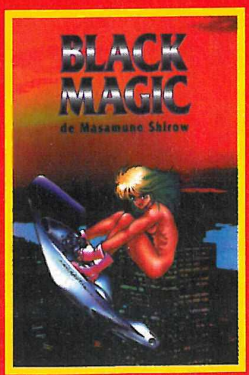
©SHUEISHA/BIRD STUDIO

Et surtout, le **Dragon Ball 39** nouveau est arrivé : les méchants ont enfin réussi à donner la vie à Boo, un monstre de gourmandise qui transforme les gens en friandises et s'en goinfre avec appétit. Personne n'arrive à le battre, pas même San Gohan. Que vont-ils encore trouver ?... Deux mois à attendre avant le numéro 40.

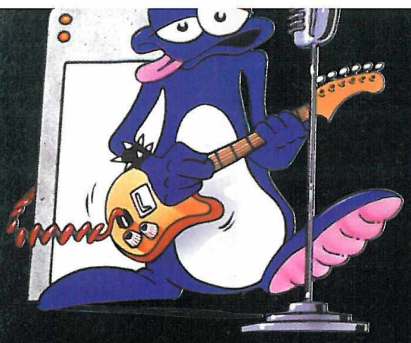
Manga : langue française

Béni soit Glenat. On pourra se procurer le numéro 12 de **Dragon Ball**, **Ranma 1/2** 6, le tome 2 d'**Orion**, **Kameha n°6**, le premier épisode en français de **Sailor Moon** (il y en paraîtra un tous les deux mois), **Crying Freeman** un BD géniale sur les Yakusa en gros format et... tatatata... le premier volume de **Docteur Slump** qui se lira de droite à gauche comme un vrai manga jap !!! En février paraîtra le premier volume de **Dragon Ball Z**. Pour les ignares, c'est la suite de la série Dragon Ball dans laquelle San Goku est devenu un adulte.

©TONKAM MASAMUNE SHIROW SEI-SHINSHA



Black Magic, de Masamune Shirow en français ! C'est un pur événement publié par Tonkam. 200 pages d'action et une interview de douze pages de l'auteur. C'est à ne pas rater, parole. Et je rappelle pour les fans que le quatrième tome de Vidéo Girl Aï est en vente.



HIT PARADE

MEGADRIVE (FRANCE)

1- ECCO THE DOLPHIN 2	SEGA
2- LE ROI LION	VIRGIN
3- SONIC & KNUCKLES	SEGA
4- TAZMANIA	SEGA
5- VIRTUA RACING	SEGA
6- SUPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM
7- SONIC 3	SEGA
8- FORMULA ONE	DOMARK
9- ALADDIN	VIRGIN
10- SHINING FORCE 2	SEGA

MEGA-CD (FRANCE)

1- NIGHT TRAP	SEGA
2- DUNE	VIRGIN
3- BEYOND THE LIMIT	SEGA
4- PRIZE FIGHTER	SEGA
5- TOMCAT ALLEY	SEGA
6- YUMENI MYSTERY MANSION	SEGA
7- SONIC	SEGA
8- THUNDERHAWK	CORE DESIGN
9- ECCO THE DOLPHIN	SEGA
10- WORLD CUP USA 94	US GOLD

GAME GEAR (FRANCE)

1- LE ROI LION	VIRGIN
2- SONIC TRIPLE TROUBLE	SEGA
3- ALADDIN	VIRGIN
4- ASTERIX THE GREAT RESCUE	SEGA
5- DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	SEGA

MEGADRIVE (USA)

6- SONIC SPINBALL	SEGA
7- DYNAMITE HEADDY	SEGA
8- SONIC CHAOS	SEGA
9- FORMULA ONE	DOMARK
10- ECCO THE DOLPHIN	SEGA

MEGADRIVE (JAPON)

1- SONIC AND KNUCKLES	SEGA
2- YU YU HAKUSHO	SEGA
3- LANGLISSER II	NCS
4- SONIC III	SEGA
5- PHANTASY STAR IV	SEGA

MEGA-CD (JAPON)

1- STARBLADE	NAMCO
2- REBEL ASSAULT	JVC
3- SHINING FORCE CD	SEGA
4- LUNAR ETERNAL BLUE	GAME ARTS
5- F1 WORLD CHAMPIONSHIP'93	SEGA

GAME GEAR (JAPON)

1- YU YU HAKUSHO	SEGA
2- MOLDORIAN	SEGA
3- PUYO PUYO	SEGA
4- PHANTASY ZONE GEAR	SUNRISE
5- SHINING FORCE GAIDEN	SEGA

LE TOP DU MOIS LA REDAC'

1- SOLEIL MD	SEGA
2- IRON HELIX MCD	SEGA
3- PSYCHO PINBALL MD	CODEMASTERS
4- MORTAL KOMBAT II MS	ACCLAIM
5- CLOCKWORK KNIGHT SATURN	SEGA

LES DERNIÈRES SORTIES

ANIMANIACS

MEGADRIVE - KONAMI

Testé dans le n° 33 - 89 %

Partez avec Tacco, Wakko et Dot dans les studios de cinéma de la Warner et élucidez les casse-tête en utilisant à bon escient les compétences de chacun. Un peu de réflexion ne fait de mal à personne !

BEYOND THE LIMIT

MEGA-CD - SEGA

Testé dans le n° 31 - Note 71 %

Choisissez l'une des treize meilleures écuries de Formule 1 et sautez dans votre bolide pour participer au Championnat du Monde sur les 16 circuits internationaux proposés. Attention aux réglages !

DYNAMITE HEADDY

GAME GEAR - SEGA

Testé dans le n° 31 - Note 65 %

Ne faites pas la tête puisque vous pouvez en changer ! Vous êtes une marionnette et vous savez tout faire, sauter, attaquer, agripper et monter ; alors, sauvez vos amies des mains du sorcier Dark Demon.

KICK OFF 3

MEGADRIVE - ANCO

Testé dans ce numéro - Note 79 %

Voici une simulation de football avec scrolling horizontal pour 1 ou 2 joueurs. Têtes, reprises de volet, tacles, tirs en tous genres... de beaux buts en perspective, des pénalties et de nombreux cartons !

LE COBAYE (THE LAWNMOWER MAN)

MEGADRIVE - TIME WARNER

Testé dans le n° 33 - Note 76 %

Jobe le simple d'esprit est devenu CyberJobe à la suite d'une expérience virtuelle. Vous devez le stopper avant qu'il ne prenne le contrôle des réseaux informatiques mondiaux. Bon courage !

LETHAL ENFORCERS 2

MEGADRIVE - KONAMI

Testé dans le n° 33 - Note 75 %

Dégainez à nouveau vos pistolets pour de nouvelles aventures dans le Far-West. Six sortes d'armes que vous découvrez peu à peu et cinq niveaux acharnés contre les bandits et les Indiens !

MADDEN NFL 95

MEGADRIVE - ELECTRONIC ARTS

Testé dans le n° 33 - Note 81 %

Cette toute dernière simulation de football américain vous permettra de jouer à 4 simultanément et grâce à ces nombreuses tactiques d'attaque et de défense, de vivre de fortes émotions.

NEWMAN HAAS INDYCAR

MEGADRIVE - ACCLAIM

Testé dans le n° 34 - Note 65 %

Retrouvez les compétitions automobiles d'Indycar, ces bolides alimentés au méthanol qui foncent en faisant rugir leurs moteurs de 750 chevaux ! Nigel Mansell vous emmène ainsi sur 15 circuits.

POWER DRIVE

MEGADRIVE - US GOLD

Testé dans le n° 34 - Note 88 %

Pilote de rallye, ça vous tente ? Alors foncez ! Huit voitures au choix, des parcours variés (nuit, neige, désert...) et surtout une compétition ardue dans laquelle vous devrez gérer votre argent ainsi que l'état de votre véhicule.

PROBOTECTOR

MEGADRIVE - KONAMI

Testé dans le n° 33 - Note 88 %

Le rôle des Probotectors était jadis de protéger la planète mais depuis l'attaque de l'ordinateur-mère, ces machines sont devenues incontrôlables ! Combattez-les, seul ou accompagné d'un ami.

RUGBY WORLD CUP 1995

MEGADRIVE - ELECTRONIC ARTS

Testé dans le n° 34 - Note 69 %

Jouez au rugby à 4 simultanément ! Coup de pied de volée, chandelle, drop, mêlée... Vous allez retrouver toutes les actions de ce fantastique sport avec 32 équipes bien musclées.

SONIC THE HEDGEHOG TRIPLE TROUBLE

GAME GEAR - SEGA

Testé dans le n° 34 - Note 88 %

Sonic et son ami Tails repartent pour de nouvelles aventures dans lesquelles ils rencontreront trois fois plus de problèmes ! Robotnik et Knuckles vont leur ont faire voir de toutes les couleurs.

SPARKSTER

MEGADRIVE - KONAMI

Testé dans le n° 32 - Note 85 %

La suite de Rocket Knight va vous permettre de découvrir un personnage remodelé, encore plus puissant ! Entrez dans un monde de chevaliers fervents, de magiciens et de machines diaboliques.

THE PAGEMASTER

MEGADRIVE - SEGA

Testé dans le n° 34 - Note 82 %

Emprisonné dans des livres magiques, vous découvrirez trois mondes aussi passionnants que dangereux. Parviendrez-vous à ressortir des mondes de l'horreur, de l'aventure et du fantastique ?

WWF RAW

Testé dans ce numéro - ACCLAIM

Note 79 % sur MEGADRIVE

Note 66 % sur GAME GEAR

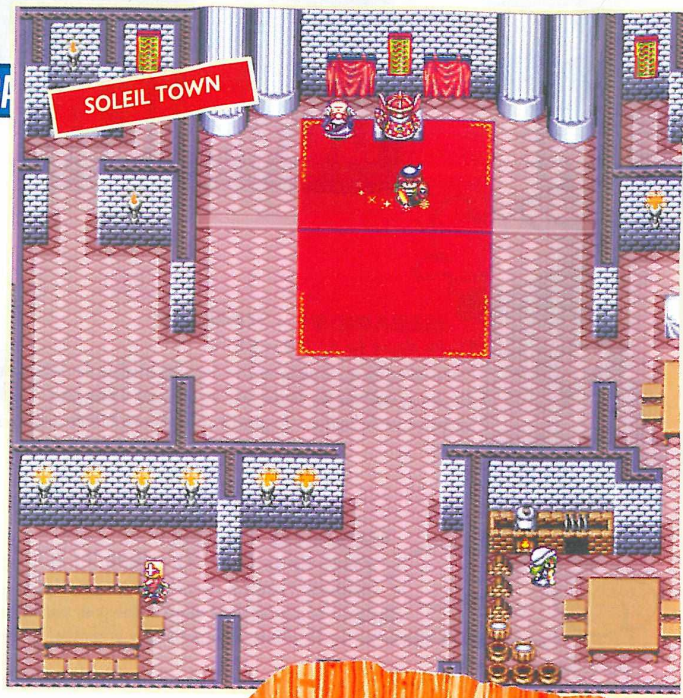
Le catch, vous adorez ? Et à quatre, qu'est-ce que vous en dites ? Dix personnages du GG, 12 sur MD, pour 1 joueur sur GG mais 4 simultanément sur MD, le catch est à la fête et le spectacle aussi !

COUP DE CŒUR

ZAPPING • ZAPPING • ZAP

MEGA

TOP Cheeper



« Joyeux anniversaire, mon enfant et voici ton cadeau. Ce n'est pas que j'ai réellement envie de te donner cette épée et ce bouclier, mais tu as 14 ans et connais notre loi, et partir au combat tu devras. Voici les armes de ton père, fais-en bon usage et gloire à toi... » C'est ainsi que débute votre aventure ! À partir de cet instant, vous êtes libre mais aussi responsable de votre pays. Depuis quelque temps à peine, des monstres ont subitement fait leur apparition et il vous incombe de régler ce problème ainsi que ceux qui pourraient mettre en péril l'équilibre de votre pays. Heureux de reprendre le flambeau de votre père, vous êtes cependant un peu inquiet, car une telle mission ne vous a jamais autant stressé et c'est peu de le dire. Néanmoins, c'est pour vous un honneur de servir votre pays, tout comme votre père le faisait ! Et c'est alors gonflé d'orgueil que vous vous rendrez au château du Roi pour lui proposer vos services. Seul au début de votre aventure, vous vous ferez très rapidement des amis qui deviendront vos compagnons de route. Johnny votre petit chien sera bien évidemment de la partie, tout comme de nombreux autres animaux qui vous permettront d'avoir plus de force et de pouvoirs. Comme c'est la tradition, le Roi vous enverra vous entraîner dans un camp spécial d'où vous sortirez encore plus fort. Allez, courage ! Rassemblez toutes vos affaires, dites un dernier mot à votre tendre mère ainsi qu'à vos frères et sœurs et partez vers l'Aventure...

Le vent souffle très fort en bordure de mer ! Si cela vous cause parfois un problème pour garder votre équilibre, le vent peut en contrepartie vous aider à franchir de longs précipices.

Le château du Roi est assez petit. Outre ces salles, il est constitué d'appartements situés à l'étage au-dessus et d'une prison en sous-sol. Approchez-vous des personnes avec lesquelles vous désirez parler. Les renseignements que vous obtiendrez vous permettront de savoir où aller. Au début de l'aventure, le Roi vous enverra vous entraîner et c'est uniquement lorsque vous aurez récupéré les trois médailles demandées qu'il vous remettra une toute nouvelle épée en or ! Si vous allez dans la cuisine, ne vous brûlez pas avec le four...

RAFFLESIA SCHOOL

Le Chef de l'école d'entraînement est cet homme. Parlez-lui pour apprendre à lancer votre épée puis allez effectuer le parcours des débutants pour récupérer la première médaille. Plus tard, lorsque vous aurez appris à sauter, pour pourrez effectuer le parcours intermédiaire et lorsque vous saurez sauter et courir, le parcours des experts. Vous trouverez ainsi les 3 médailles que le Roi vous demande.

Après avoir trouvé la pousse géante, montez tout en haut de la tour de Babel pour la planter. L'ascenseur étant hors d'usage, vous devez emprunter les escaliers et franchir plusieurs épreuves de réflexion. Grimpez à la plante pour aller dans le château sur les nuages•

Soleil

Vous avez été transformé en Slim ! Retrouvez d'autres Slim et discutez avec eux. Ils vous demanderont d'aller voir le sorcier mais celui-ci ne voudra pas vous aider. Retournez voir les Slim qui vous enverront voir un vieil homme. Pour ouvrir la porte de chez lui, vous devez sauter 10 fois au centre de cette étoile.

Le Château de Freesia est recouvert de glace. Vous aurez alors beaucoup de mal à marcher sans glisser ! Il constitue un petit labyrinthe avec des téléporteurs et des blocs de neige obstruant certains passages. Utilisez votre épée de feu qui est plus efficace contre les monstres de neige. L'énergie de vos ennemis apparaît en-dessous de la vôtre.

Quelque part à Iris, vous aurez la possibilité de faire une course contre un renard. L'entrée est payante. En arrivant le premier après trois tours, le renard se joindra à vous.

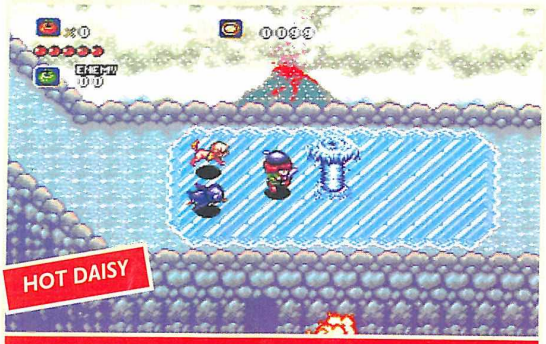
CASTLE FREESIA

Pour décongeler cet homme, vous devez avoir libéré le lion à l'entrée du château qui se joindra à vous. Vous obtenez ainsi une épée brûlante !

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Voilà qui me plaît beaucoup mieux !!! J'avais déjà testé la version japonaise intitulée "Ragnacenty" dans le n° 31 (84%) et j'avoue ne pas avoir accroché faute de pouvoir tout comprendre. L'ambiance "craignait" un peu, voyez-vous... Maintenant en français, on peu enfin apprécier à sa juste valeur ce superbe jeu d'aventure. Pour tout dire, la maniabilité frôle la perfection, les musiques sont délicieuses, l'animation très vivante et les graphismes bien finis... Techniquement, c'est très bon ! Par contre, on regrette certains éléments que l'on trouve dans d'autres jeux comme pouvoir prendre de nombreux objets dans son sac, pouvoir fouiller les maisons, acheter des armes, vendre ou échanger des choses... Néanmoins, rassurez-vous, les épreuves de réflexion ne manquent pas, et vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer, d'autant que le jeu est d'une excellente profondeur...

FRANCIS



C'est grâce au pingouin qu'il vous sera possible de geler la lave et de repousser les monstres de feu.

On s'en doutait ! Sonic passe ses vacances à la plage !

Dans le village des animaux, l'éléphant vous apprendra à soulever des objets. Pour entrer chez lui, vous devrez sauter plusieurs fois sur place devant sa porte pour quelle s'ouvre.

Avant de retrouver votre forme humaine, vous devrez résoudre un petit problème de logique en faisant passer la poule, le vert et la fleur sur le tapis sans qu'aucun ne soit mangé par les autres...

POUR VOUS AIDER DANS VOTRE AVENTURE,

7 - HOT DAISY

Utilisez le pingouin. Vous récupérerez finalement un écureuil.

6 - ANEMONE BEACH

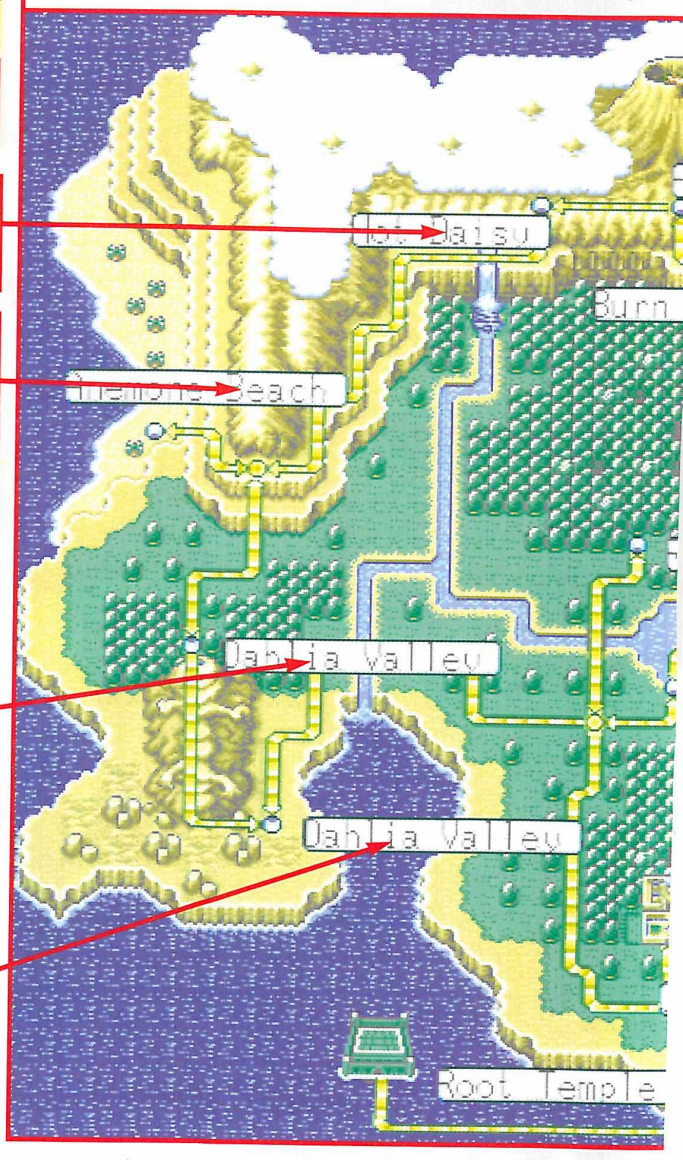
Achetez un chat pour 50 pièces. Il vous sauvera la vie une fois. Entrez dans la maison de l'éléphant pour apprendre à soulever des objets. Allez libérer le pingouin qui viendra avec vous.

3 - DAHLIA VALLEY

Montez au sommet de la montagne et cassez les 2 planches en croix qui empêchent l'eau de couler. Approchez-vous du ruisseau pour vous retrouver plus bas. Lancez votre épée pour détruire les quatre planches non loin d'où vous êtes. Entrez dans la maison et détruisez Wolf.

5 - DAHLIA VALLEY

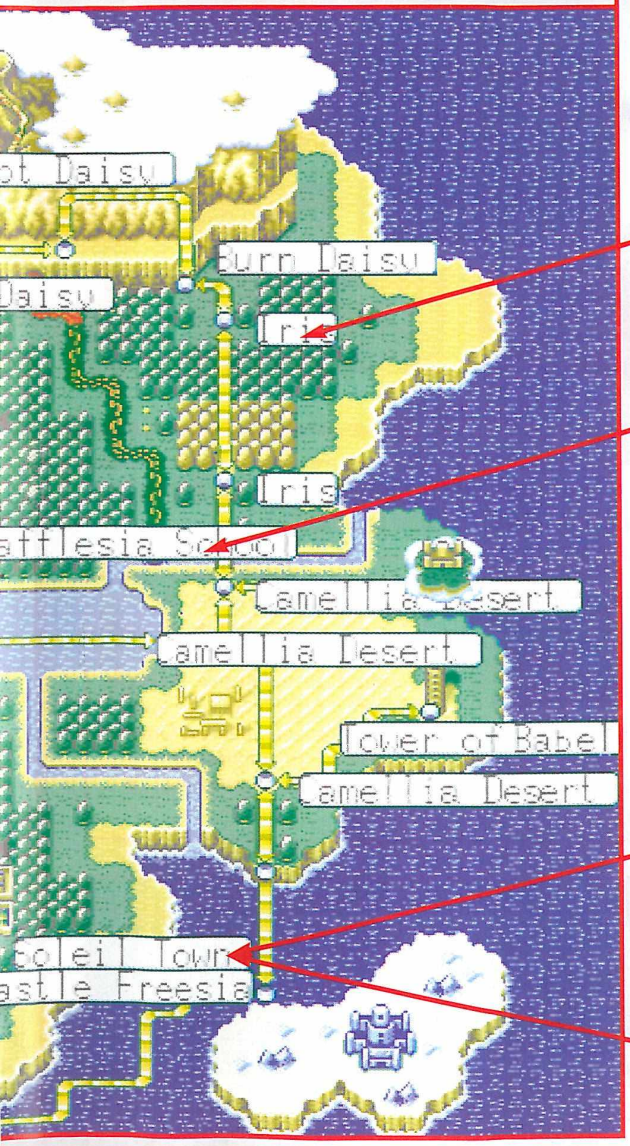
Montez tout en haut discuter avec le lapin. Il vous apprendra à sauter. Vous pouvez maintenant retourner à Rafflesia School pour récupérer la seconde médaille.



LE CHATEAU DANS LES NUAGES
Avant de pouvoir entrer dans le château , vous devrez sauter sur différents boutons pour faire apparaître peu à peu un chemin y menant. Méfiez-vous des pièges...

Le temple que vous visitez est à moitié immergé sous l'eau. Vous devez donc remonter à la surface de temps en temps. A droite vous voyez le nombre de secondes qu'il vous reste de respiration.

VOICI LE GUIDE DE VOS PREMIERS PAS



8 - IRIS
Trouvez le circuit automobile et participez à une course pour que le renard vous suive. Vous savez maintenant courir. La course coûte 20 pièces. Vous trouverez avant de sortir d'Iris une chenille. Vous pouvez maintenant retourner à Rafflesia School pour récupérer la dernière médaille...

2 - RAFFLESIA SCHOOL
Effectuez le parcours des débutants pour trouver la première médaille ainsi que de l'argent. Retournez à la maison qui se trouve à l'entrée de l'école pour y apprendre à lancer votre épée. Cela coûte 20 pièces.

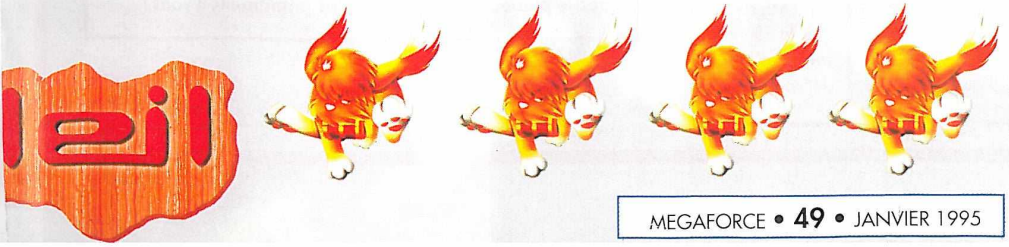
4 - SOLEIL TOWN
Rendez-vous au parc, dans la tante du diseur de bonne aventure pour apprendre à parler aux animaux et aux plantes. Allez parler à votre chien pour qu'il vous suive.

I - SOLEIL TOWN
- Allez voir le Roi pour qu'il vous permette de vous rendre à l'école d'entraînement de Rafflesia.

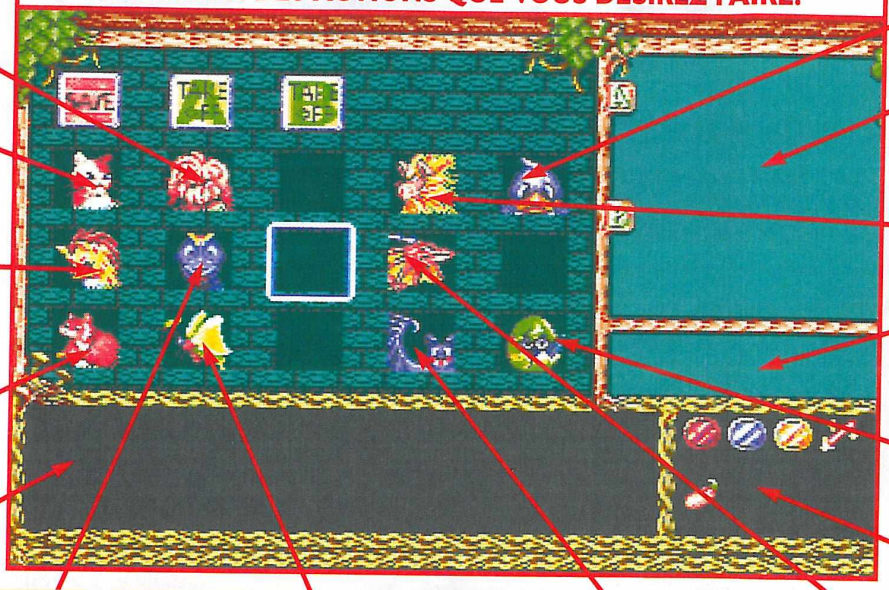
Le temps est complètement détraqué et une tempête de neige s'abat sur Iris alors qu'il n'a jamais neigé à cet endroit. C'est encore votre rôle de trouver les causes et d'y remédier...

En sautant sur des boutons, vous ouvrez des passages mais pouvez aussi créer des catastrophes ! Vous avez réveillé des abeilles qui vous courent maintenant derrière. Difficiles à toucher, il faudra tout de même en atteindre certaines pour qu'elles finissent par partir.

Entrez dans les trous pour éviter certains pièges...



APPUYEZ SUR "START" POUR OBTENIR CET ÉCRAN. COMME VOUS LE VOYEZ, VOUS VOUS ETES FAIT PAS MAL D'AMIS. VOUS POUVEZ MARCHER SEUL, AVEC UN OU DEUX D'ENTRE EUX. CHOISISSEZ SIMPLEMENT CEUX QUE VOUS VOULEZ EN FONCTION DES ACTIONS QUE VOUS DÉSIREZ FAIRE.



Johnny, votre petit chien, vous protège contre les ennemis.

Kitty le chat vous redonnera la vie une seule fois.

Charlie le renard vous permet de courir.

Squirrel l'écureuil vous permet d'avoir une épée qui rebondit sur les murs.

Zone de texte qui explique les fonctions de chaque animal.

Penguin le pingouin vous permet de geler tout ce que votre épée touche.

Animaux marchant à vos côtés.

Lion vous permet de brûler l'ennemi avec votre épée.

Effet des combinaisons des animaux.

Egg l'œuf explose en endommageant tous les ennemis aux alentours.

Ce que vous portez sur vous.

Dinosaure vous permet de franchir les mers sur son dos.

Butterfly le papillon, qui était avant une chenille, vous permet de contrôler la trajectoire de votre épée.

Bat la chauve-souris vous rend invulnérable pendant quelques instants.

Leviathan le dragon vous permet de manier votre épée plus rapidement.

LES CONFRONTATIONS AVEC DES MONSTRES IMPORTANTS SONT ASSEZ FRÉQUENTES. VOTRE ÉNERGIE EST RESTAURÉE À SON MAXIMUM LORSQUE VOUS EN SORTEZ VAINQUEUR.

Pour obtenir des renseignements importants de la vieille dame qui se cache dans la cheminée, débarrassez-vous de Wolf.

Le monstre qui était devant vous s'est divisé en plusieurs parties. Suivez celle qui clignote en rouge jusqu'à ce qu'elle s'immobilise puis frappez-la.

Pour vaincre ce monstre, c'est très simple mais vous devrez entre chaque coup d'épée changer d'animal de compagnie. Prenez le pingouin puis lancez votre épée pour refroidir le monstre. Ensuite, prenez le lion et lancez votre épée pour le réchauffer. Après plusieurs coups, vous en sortirez vainqueur.

Cette pieuvre a capturé un pingouin. Il se joindra à votre groupe si vous parvenez à le sauver.

Pour atteindre le cœur du monstre, vous devez attendre qu'il soit fatigué et que le cœur soit sans défense.

Le dragon fera apparaître l'image de votre mère. Tout en repoussant les flammes qu'il lui lancera dessus, atteignez-le plusieurs fois. Il se joindra finalement à vous !

SOLEIL TOWN

C'est en allant dans le parc que vous pourrez rencontrer un diseur de bonne aventure. Il vous permettra de comprendre le langage des animaux et des plantes mais plus celui des hommes.

En frappant les deux planches en bois que vous voyez sur la gauche, vous laissez ainsi passer l'eau et pouvez utiliser la coulée d'eau pour descendre la montagne plus rapidement. C'est ainsi que vous êtes parvenu à cet endroit. Maintenant, vous devez procéder de la même façon en lançant votre épée sur des planches qui se trouvent à droite pour arriver près d'une maison...

DAHLIA VALLEY

Grimpez la falaise en évitant les petits monstres qui sortent de leur nid. Vous pouvez aussi trouver un ressort un peu plus sur la gauche de l'écran, ce qui vous évite de passer par là.

DAHLIA VALLEY

JAMELLIA DESERT

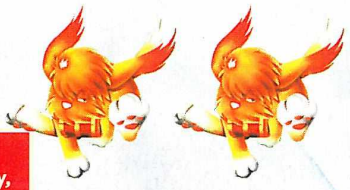
Dans le désert, vous serez attaqué par des vers de sable ! Détruisez certains blocs pour provoquer l'effondrement de dunes et pouvoir poursuivre votre route. Attention aux sables mouvants !

RAFFLESIA SCHOOL

Certains blocs peuvent être poussés. Ici, vous devez boucher les trous puis détruire le bloc du début pour que tous les autres disparaissent. De telles épreuves sont très fréquentes.

BURN DAISY

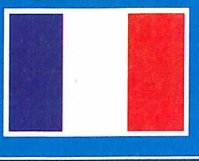
À Burn Daisy, la lave est encore très chaude et le sol parfois instable... Des flammes peuvent jaillir à tout moment !



Les vautours habitent la montagne, soyez prudent.

DAHLIA VALLEY

MEGADRIVE



SON 16/20

Les musiques vous accompagnent tout au long du jeu d'une très belle façon. Quelques effets sonores en plus n'auraient pas été de trop.

GRAPHISME 15/20

Bien que les couleurs originales du jeu soient un peu fade, la qualité des graphismes n'en reste pas moins très bonne et va en s'améliorant durant le jeu.

ANIMATION 16/20

Lorsqu'on y joue, on a la sensation d'être dans des lieux réels tant c'est vivant et bien animé ! Le personnage est très fluide.

MANIABILITÉ 18/20

Le personnage se dirige avec grande souplesse et facilité, et la gestion des animaux qui nous accompagnent est simple. On ne peut qu'adorer, tout simplement !

INTÉRET 18/20

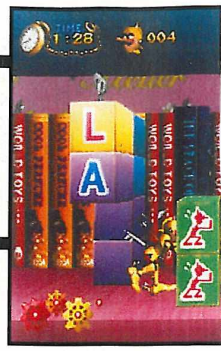
On reste scotché au pad du début à la fin. Veillez tout de même à vous arrêter de temps en temps pour piquer un p'tit roupillon !

✦ AVENTURE ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDES : 4

- + *Des décors très vivants.*
- + *La maniabilité.*
- + *L'ambiance musicale.*
- - *Peu d'actions possibles.*
- - *Ne mémorise pas.*

90%



CLOCK WO

PEPPEROUCHAU

Le monde de la 32 bits Sega ouvre enfin ses portes aux jeux de plates-formes de la nouvelle génération, à commencer par Clock Work Knight. Clock est donc un jeu de plates-formes avec des graphismes en ce qu'on pourrait appeler des images de synthèse. Le jeu se déroule selon un scrolling horizontal mais avec un effet de 3D permanent. Ainsi, les divers pièges qui vous attendront dans Clock utiliseront, eux, les capacités 3D de la Saturn. Le but de ce jeu sera de sauver la princesse des jouets des mains de jouets aux cœur pourri jusqu'à l'os. Le héros que vous incarnerez est un chevalier des temps anciens qui possédera pour seule arme une clé. Cependant, cette clé n'est autre que celle de la légendaire horloge-jouet. C'est dans cette horloge qu'est capturée l'infortunée Princesse des jouets. Vous seul pouvez la sauver (vu que c'est vous qui possédez la clé le permettant). Heureusement, durant toute votre quête, vous serez aidé par vos amis qui vous donneront de sages conseils (ils ne pourraient pas aller directement buter les boss eux-mêmes au lieu de remuer de la bouche... mince alors). Bien entendu, si des amis vous avez, des ennemis nombreux vous affronterez. Et autant dire que ce sera une lutte sans pitié. Arriverez-vous à sauver la princesse et à rétablir l'ordre et la paix dans le monde des jouets. Vous êtes le seul à pouvoir répondre.

Après chaque niveau, vous accèderez à un stage spécial qui se présente comme un quizz. Il vous suffira de choisir une des boîtes pour empocher des objets divers. Attention cependant, car certaines boîtes renferment des pièges à éviter.

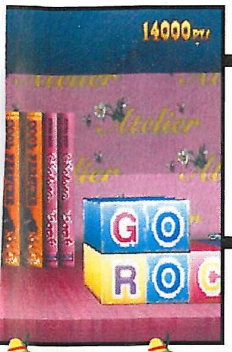
Avant de commencer le jeu, vous pouvez faire un tour du côté du mode Options où il vous sera possible de changer le niveau de difficulté, le nombre de vies ou encore paramétrer votre manette.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Y'a pas à dire, la Saturn nous promet de longues heures d'émerveillement. En effet, pour un premier jeu de plates-formes, Clock Work Knight est une belle réussite, et ce surtout du point de vue technique. L'animation est fluide et sans bug, les graphismes sont à la hauteur des capacités d'une 32 bits, les musiques et les bruitages sont de qualité CD et s'imbriquent parfaitement au jeu de surcroît et, enfin, la maniabilité est honnête. Avec Clock, Sega frappe un grand coup et c'est tant mieux. Cependant, tout cela ne doit pas nous faire oublier qu'un jeu, pour être un top, doit être résolument original et unique en son genre. Certes cela est difficile pour un jeu d'action (comme pour tout jeu d'un autre genre, du reste) mais il s'avère que Clock ne fait pas partie de ces jeux novateurs. Du point de vue de la réalisation technique, c'est une grande première sur une console Sega (Saturn oblige), et sur ce point Clock est nouveau et original. Mais le principe de jeu reste tel que ce soft est un jeu de plates-formes presque banal. Néanmoins, il plaira sans aucun doute aux amateurs du genre, et plutôt deux fois qu'une. Je vous le conseille donc en espérant que les prochains jeux du genre seront plus originaux...

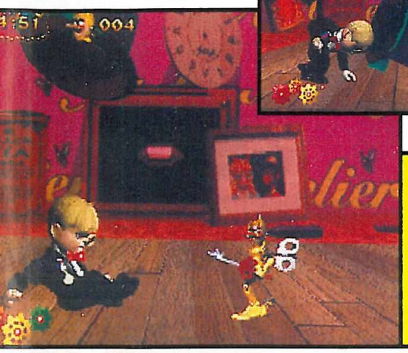
SASHIMI

RK KNIGHT
'S ADVENTURE

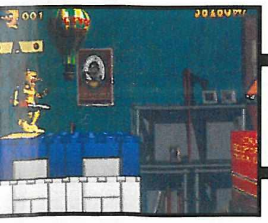


Le héros pourra, à l'aide d'objets, devenir par exemple pour un temps invincible. De plus, il pourra utiliser certains éléments du décor pour avancer dans le jeu. Ainsi, il lui sera possible de pousser des blocs pour stopper un mécanisme dangereux ou encore de lancer des ballons de rugby sur des ennemis éventuels.

L'arme qu'est votre clé pourra également servir à autre chose : par exemple, sur certaines boîtes se trouvent des serrures. Il vous suffira alors d'introduire votre clé dans cette serrure pour ouvrir un passage secret ou encore obtenir des objets spéciaux.



Chaque niveau est constitué de trois stages. De plus, à la fin de chaque niveau vous devrez affronter un boss jouet. Celui présenté sur les photos est relativement facile à battre. Il vous suffira juste de faire attention à son chapeau et à ne pas vous faire écraser par lui. En appuyant deux fois de suite vers la droite ou la gauche vous donnera la possibilité d'avancer plus vite.



Par moment vous verrez une sorte d'interrupteur de couleur. Généralement, un peu avant, vous verrez une sorte de coffre avec un bloc de la même couleur que l'interrupteur. Vous n'aurez alors qu'à pousser le bloc dans le coffre et d'activer ensuite l'interrupteur. Après, à vous de voir ce que cela aura eu pour effet.

Ces trois photos sont des photos de phases autres que celles du jeu. Parmi elles, vous pouvez voir la princesse à sauver, le descriptif en démo avant de commencer un niveau et enfin la démo de fin de stage.

SATURN
JEU IMPORT

SON 18/20

Les musiques sont dignes de ce dont peut être capable une Saturn. Les bruitages sont également splendides et mettent bien dans l'ambiance.

GRAPHISME 18/20

Avec Clock Work Knight, on peut enfin se rendre compte des réelles capacités graphiques de la Saturn. Les graphismes sont hyper fins. Merveilleux en bref.

ANIMATION 18/20

Rien à redire. Ça bouge dans tous les sens sans ralentissement aucun. De plus, de très gros sprites sont également animés parfaitement.

MANIABILITÉ 16/20

Les manipulations manettes se résumant au saut, à la frappe ou encore au turbo walk, la maniabilité est ultra simple et vous n'aurez aucun problème pour jouer.

INTÉRET 16/20

Premier jeu de plates-formes sur Saturn, Clockwork Knight est plutôt plaisant à jouer. Ses graphismes Hi-Tech pousse le joueur à découvrir les nouveaux niveaux.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- + Les splendides graphismes.
- + Animation sans reproche.
- + Des musiques démentes.
- + Une bonne maniabilité.
- - Pas très original.

86%

ZAPPING

dis papa, c'est quoi, un Samouraï ? Les Samouraïs étaient des guerriers japonais redoutables, mon fils ! Ils avaient créé et amélioré des techniques de combat à mains nues afin de ne pas se retrouver sans défense si leurs armées arrivaient à être décimées par l'adversaire. Ça se passait quand, papa ? Aux 13ème et 14ème siècle ; ce sont ces techniques de combat qui ont donné naissance plus tard au Judo... Merci papa. De rien, fiston. Maintenant que vous êtes prévenu, vous pouvez allumer votre console et jouer au Second Samuraï ! Coups de pied au visage, coups de pied retournés, balayages, coups de poing... les Samouraïs peuvent tuer d'un simple coup et sont encore plus dangereux une arme à la main. Ils manient parfaitement le couteau qu'ils savent lancer à plusieurs dizaines de mètres pour atteindre une mouche entre les yeux et deviennent des machines à tuer lorsqu'ils ont un sabre en les mains. Ils peuvent alors découper un bœuf en fines tranches en seulement quelques secondes ! Mais ce n'est pas tout... Les Samouraïs ont évolué avec le temps et possèdent maintenant des engins à propulsion et des lasers pour affronter les robots ! Déjà dangereux seuls, il faut s'attendre au pire dès lors qu'ils voyagent ne serait-ce qu'à deux. Ils avancent en même temps et s'occupent chacun de ses adversaires jusqu'à ce que mort s'ensuive. Même les pires monstres ne parviennent pas à les effrayer ! Hey, vous avez de la chance, vous pouvez devenir Samouraï à votre tour mais pour cela, vous devez montrer votre courage en finissant ce jeu... Chiche ?

Ramassez les pierres puis lancez-les sur les rochers pour les faire tomber et pouvoir franchir le précipice.

THE Se SAM

Dans le mode deux joueurs, vous pouvez choisir qui sera au premier et au second plan. Chacun voit venir les mêmes ennemis sur son plan.

Restez dans les jambes du squelette car, comme le rocher tente de vous écraser, il tombera ainsi sur sa tête ! Tous les monstres sont aussi gigantesques que celui-ci et parfois, il y en a plusieurs...

La lave jaillit de toutes parts et en plus, des pics se décrochent de la voûte. Pas de précipitation et tout ira pour le mieux.

Accélérez pour rattraper l'oiseau qui transporte un vase et brisez-le pour libérer l'âme qui y est enfermée. Le chiffre 11 indique le nombre de vases que vous devez briser. Sautez par-dessus les troncs d'arbre pour éviter les chutes.

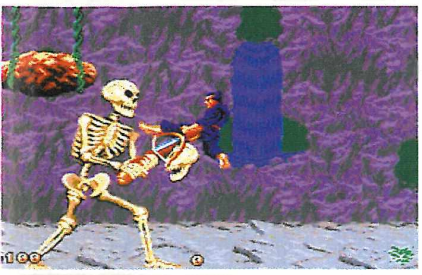
✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

The Second Samuraï est un bon Beat'em Up, en grand partie grâce à sa maniabilité qui met le joueur immédiatement à l'aise ! Les personnages répondent parfaitement et enchaînent les coups tout aussi bien. Bien que l'on ne puisse pas changer de plan pour aider son ami et qu'il ne soit pas possible de jouer seul avec la fille (ce qui enlève un peu d'intérêt), l'option 2 joueurs est un plus non négligeable qui fait tout de même plaisir. Correct pour tous les autres aspects techniques, The Second Samuraï n'arrive pas à monter dans la hiérarchie des jeux à cause d'une réalisation par trop classique qui manque un peu de tout : de complexité, de spectacle, et bien sûr de qualité. Néanmoins, il vous assurera de bons moments de défoulement !

FRANCIS

ECOND URAI

Vous vous trouvez en bas de l'écran, sur un rocher poussé par la lave que vous pouvez diriger partout sur l'écran. Votre objectif est d'éviter les flammes ainsi que les chauves-souris et de briser les vases.



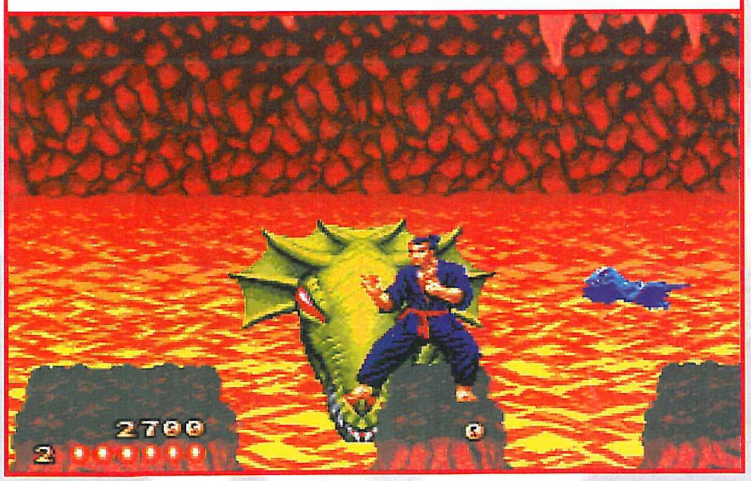
Voici la plupart des objets que vous rencontrerez durant le jeu. Les pommes et dindes permettent de récupérer de l'énergie, les vases en or permettent de sauvegarder votre position. Les parchemins quant à eux ont différentes fonctions (invincibilité, destruction des ennemis à l'écran, retour au point de sauvegarde et acquisition d'une épée).

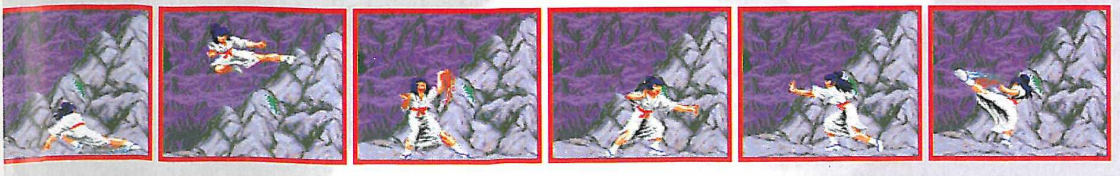
De nouveaux ennemis arrivent sans cesse, alors avancez si vous ne voulez pas y passer la journée !

Retrouvez tous les vases et brisez-les pour pouvoir ensuite franchir le champ magnétique à droite de l'écran. Touchez les ronds pour faire apparaître des options (couteaux, nourriture, parchemins).

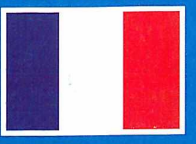
Brisez ce rocher pour ouvrir un passage vers le bas.

Donnez des coups dans la grosse tête du Boss en évitant de tomber dans la lave. Vous êtes aussi attaqué par des chauves-souris.





MEGADRIVE



SON 14/20

Les musiques et les explosions donnent un bon rythme mais on regrette de ne pas entendre des cris, ce qui aurait donné une ambiance plus réa-

GRAPHISME 14/20

Les personnages ont une bonne taille et sont très bien dessinés. Les décors sont passe-partout mais présentent tout de même des détails agréables.

ANIMATION 14/20

Les personnages sont assez fluides et les monstres bien gros. Les niveaux sont variés sans toutefois présenter une originalité à nous faire sauter au pla-

MANIABILITÉ 17/20

Excepté des situations précises où l'on rencontre de petits ennuis, le contrôle des personnages est agréable et facile. Les coups s'enchaînent sans difficulté.

INTÉRET 15/20

Classique dans son déroulement, dans ses graphismes et dans ses sons, The Second Samurai est un bon Beat'Em Up, un Beat'Em Up classique quoi !

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ Le nombre d'ennemis.
- \+ Les différentes options.
- \+ La maniabilité.
- \- Impossible d'aider son ami.
- \- Un jeu assez court.

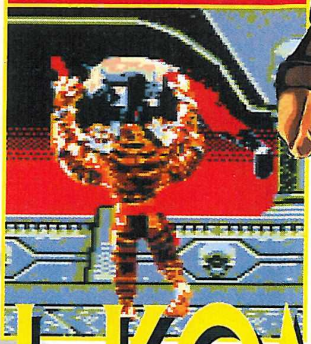
80%

ZAPPING

MASTER SYSTEM • MASTER SYS • MASTER • MASTER SYSTE

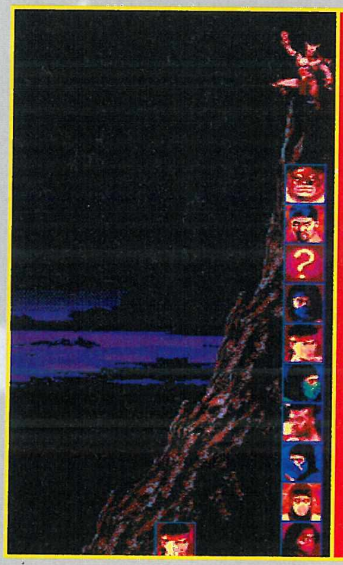
Kintaro à l'œuvre, et c'est moi, réincarné en Liu Kang, qui en fait les frais. Ce combattant, qui ressemble beaucoup à Goro, vous en fera voir de toutes les couleurs, avec une dominante de rouge sang.

Koukou, les voilou. Pour mettre une raclée à Shao Kahn et Kintaro, vous pouvez choisir Liu Kang, Reptile, Sub Zero, Shang Tsun, Kitana, Jax, Mileena et Scorpion.



MORTAL KOMBAT II

Koi ? Mortal Kombat II sort sur Master System ? Mais kelle konsole n'a pas son MK II ? Qui a dit la Videopack ? Eh oui, ils nous ont remis ça. Ceci dit, c'était prévisible, kar ce jeu était présent sous tous les formats de konsoles Sega, y kompris la Game Gear. Nous sommes donk repartis pour un tour. On va retrouver la joyeuse bande à Lui Kang : Reptile, Sub Zero, Shang Tsung, Kitana, Jax, Mileena et Scorpion. Kintaro et Shao Kahn font encore des leurs, et il serait temps de leur régler leur kompte, kel ke soit le prix à payer. Mais vous êtes des grands, et ce n'est pas un monstre assoiffé de sang, armé de katre bras, ki va vous effrayer. Vous en avez vu d'autres, n'est-ce pas ? Il va être temps de montrer ce ke vous savez faire. Fatalités, kick... Mais avant, il faudra kombattre au moins 9 killers, ki eux aussi aussi veulent kasser les dents de Kintaro, et ainsi remporter le titre suprême. La tâche risque d'être difficile. Kourage.



Eh oui, pour atteindre la gloire, il faut savoir commencer bas. Il vous faudra battre un bon paquet d'ennemis pour atteindre Kintaro. Ah oui, à propos, il a pris la place de Goro, qui en avait sa claque d'en prendre plein les dents. Kintaro est le nouveau bras droit de Shao Kahn, ce qui ne vous empêche pas de lui mettre un pied gauche dans les gencives. Enfin, tout au dessus, qui vous nargue fièrement du sommet de la montagne ? Shao Kahn, que vous affronterez en dernier lieu.

Les voici, ces fameux coups spéciaux. Chaque personnage dispose d'au moins deux de ces ruses, qui mettent une sacrée claque à vos adversaires ou à vous-même. Ici, par exemple, Scorpion se sert de sa lance pour faire gicler le sang. Pour réaliser cette fausse prouesse, faites arrière, arrière et coup de poing. Si vous l'avez bien fait, j'en connais un qui doit souffrir. De même, Jax a à sa disposition une vague sonique (bas, arrière, coup de pied).

Liu Kang est un bon petit gars, qu'il ne faut pas trop chatouiller, car sinon, il vous fera voler. Même avec des coups traditionnels, vos adversaires pourront se montrer dangereux.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Mortal Kombat II sur Master System souffre un peu des mêmes défauts que la version sur Game Gear. Ils sont même un peu plus exagérés sur certains points. Surtout l'animation. On ne peut pas dire que le jeu bouge merveilleusement bien, et qu'il soit sans ralentissements. La fluidité était plus présente sur la portable. Autre petit défaut : la collision. Vous vous faites parfois toucher (ou vice et versa), alors que vous êtes relativement éloigné de votre adversaire. Vous pourrez constater par vous-même quelques petites bricoles de ce genre. Mais ne soyons pas trop médisants. Mortal Kombat II est fait dans le même bois (ou devrais-je dire le même pixel ?) que ses sœurs sur les autres consoles et en garde les atouts : fatalités, variétés des coups et des ennemis, maniabilité... Si vous êtes un mordu des jeux de baston et d'arts martiaux, le très bon Mortal Kombat II sur Master System vous transportera au 7ème ciel.

LAURENT

MASTER SYSTEM

SON	14/20	GRAPHISME	16/20
ANIMATION	14/20	MANIABILITE	17/20
INTÉRET	16/20		

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NB DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

87%

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
64 rue Caumartin
75009 PARIS-M° H.Caumartin
TEL :(1)42 81 46 22

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS-M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX
15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

AERO THE ACROBAT (EUR)	399,00	PGA TOUR GOLF (EUR)	425,00
ALADDIN (EUR)	299,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
CASTLEVANIA(EUR)	349,00	POWER RANGER (EUR)	385,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
DRAGON (EUR)	425,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**	RAGNACENTY (JAP)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	**449,00**	RISE OF THE ROBOT (EUR)	499,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	399,00
FLINK (EUR)	**369,00**	SHAQ FU (EUR)	349,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SHINING FORCE 2 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	425,00	SONIC ET KNUKLES (EUR)	425,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
LEMMINGS 2 (EUR)	399,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
LE ROI LION (EUR)	425,00	SOLEIL (EUR)	TEL
MEGABOMBERMAN (EUR)	TEL	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	399,00
MEGAMAN (EUR)	TEL	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
MICKEY MANIA (EUR)	459,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**499,00**	TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
NBA JAM (EUR)	399,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**349,00**
NBA LIBE 95 (EUR)	399,00	**VIRTUA RACING (JAP)**	**399,00**
NHLPA 95 (EUR)	425,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**499,00**
NIGEL MANSEL INDY (EUR)	489,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**399,00**	WWFRAW (EUR)	489,00

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR)	169,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00

ALIEN 3 (EUR)	149,00	JAMES POND 3 (EUR)	149,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00	LOTUS II (EUR)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00	LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00	MICKEY DONALD (EUR)	159,00
CHAKAN (EUR)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	99,00	SONIC 2 (EUR)	149,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
HAUNTING (EUR)	159,00	SUPER KICK OFF (EUR)	149,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00	TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00	TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	ZOOL (EUR)	99,00

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 FF

DOOM	499,00	VIRTUA RACING DE LUXE	499,00
STAR WARS	499,00	SUPER MOTOCROSS	499,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	249,00	NBA JAM	269,00
MORTAL KOMBAT	199,00	MORTAL KOMBAT 2	289,00
SAMOURAI SHOWDOWN	249,00		

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F	CD MUSICAUX	129 F
MANGA	35 F	MANGA COULEUR	79 F
POSTER	39 F	PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F	CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F	MAGNETS	15 F
CASSETTES VISEO VERSION FRANCAISE	- 1 À 3 : 99 F 4 À 8		129 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F	BATTLE COLLECTION	79 à 99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F	PINS	15 F

ARRIVAGES MASSIFS D'ARTICLES DBZ, RAMNA 1/2 ... SAILOR MOON

MEGA CD

MULTIMEGA+ 3 CD 2890 F

MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER 1590 F

BARI ARM (JAP)	99,00	**FIFA SOCCER (EUR)**	**349,00**
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
SONIC (JAP)	199,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
RAMNA 1/2 (JAP)	149,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	MICROCOSME (EUR)	349,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	MEGARACE (EUR)	449,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	399,00
MICROCOSME (USA)	299,00	HEINBALL (USA)	399,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	MICKEY MANIA(EUR)	399,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (EUR))	395,00	NBA JAM (EUR)	399,00
DUNE (EUR)	425,00		

GENIAL! LE CDX PRO 299 F.
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER	TEL	PANZER DRAGON	
MYST		CLOCKWORK KNIGHT	
MAJONG		ETC ...	
GALE RACER			
TAMA			
DAYTONA USA			

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

LES SCH

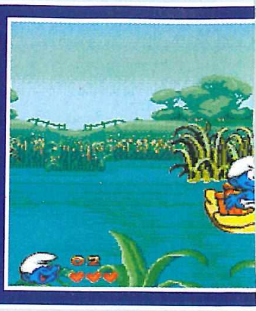
Le Grand Schtroumpf parle : "Mes petits Schtroumpfs, la situation est grave ! Gargamel prépare un plan diabolique pour enlever tous les Schtroumpfs. Quatre d'entre eux ont d'ailleurs déjà disparu ! Schtroumpf Farceur, Schtroumpf à lunettes et Schtroumpf Gourmand manquent à l'appel. Mais le plus inquiétant, c'est que la Schtroumpfette a elle aussi disparu ! Qui sait ce que Gargamel est capable de lui faire... Schtroumpf Costaud, tu vas partir les délivrer. Prends garde à toi, car la Schtroumpf sera longue et parsemée d'embûches. Bon Schtroumpf...". Comme vous venez de l'entendre, le Grand Schtroumpf a fait appel à vous, le plus fort Schtroumpf de la tribu, pour retrouver les disparus. Armé de votre seul courage, vous traversez votre village, en direction du manoir de Gargamel. Petit comme vous êtes, le monde extérieur vous paraît gigantesque. Les arbres sont des montagnes et les insectes des monstres ! Ce qui vous effraie la plus, c'est la forêt noire. D'après le Grand Schtroumpf, des plantes carnivores y vivent... Peu importe, vos amis ont besoin de vous et c'est le moment de leur montrer qu'ils peuvent compter sur vous en cas de coup dur. Et puis, il y a la Schtroumpfette !!! Peut-être vous remerciera-t-elle d'un chaud et humide baiser pour l'avoir sauvée ? Rien qu'à cette idée, vos muscles se gonflent et vous devenez encore plus fort. Mais n'y pensez plus pour l'instant car la route va être longue et tumultueuse comme la traversée de cette rivière en radeau ! Molesté de toutes parts, vous franchissez les obstacles avec peine jusqu'au moment où vous retrouvez le Schtroumpf Farceur...

LA FORET

Entre les hérissons, les chenilles et les pommes qui tombent des arbres, votre balade sera très Schtroumpf ! Pour traverser certains précipices ou pour atteindre des passages cachés, vous devrez voyager sur des feuilles.

Entrez dans les troncs pour trouver des passages mais méfiez-vous des taupes qui vivent sous terre ! La seconde étape de ce niveau consistera à grimper à un arbre géant.

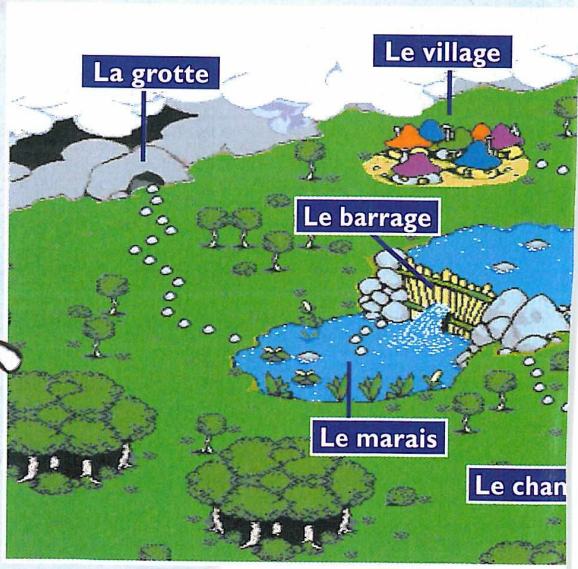
LE LAC



LA FORET NOIRE

Ne vous laissez pas toucher par les Schtroumpfs noirs, au risque de vous retrouver comme eux ! Même les moustiques sont très dangereux et une seule piqûre vous fera perdre une vie...

© PEYO



LE PONT

Le pont s'est écroulé et vous avez failli vous noyer. Mieux vaut attendre que ces poissons volants aient terminé leur show.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

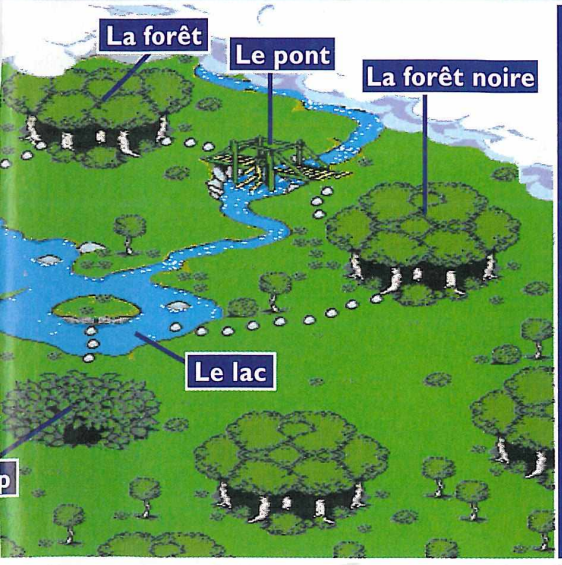
Comment ne pas tomber sous le charme des Schtroumpfs ? C'est virtuellement impossible ! Bien que le jeu ne soit pas d'une qualité technique sans reproches, on y joue avec plaisir et ce, en grande partie parce qu'il s'agit des Schtroumpfs. Ce que j'ai trouvé dommage, c'est la petitesse des niveaux. Lorsque tout va bien, on les termine en quelques dizaines de secondes sans avoir eu le temps de vraiment les apprécier. J'ai également regretté que les Schtroumpfs ne réalisent pas plus d'actions et, bien que l'on contrôle un Schtroumpf différent selon le niveau, l'intérêt est assez limité. Néanmoins, la maniabilité est très bonne, ce qui comblera tout joueur ! On rencontre sans cesse des épreuves de maniabilité et de "timing" et c'est la seule chose qui permet d'assurer une bonne durée de vie au jeu. Les Schtroumpfs ne fait que 8 Mb et cela peut expliquer beaucoup de choses... dont la note...

FRANCIS

C'est au Schtroumpf farceur de jouer maintenant ! Sautez de canard en canard et évitez les grenouilles et les insectes.

Dans la seconde étape, vous devrez lancer des cadeaux pour faire exploser des rochers qui vous bloqueront le passage. Evitez les araignées, les fantômes et la foudre qui tombe du ciel !

SCHTROUMPFS



Voici les neuf premiers lieux que vous traverserez ! Vous obtiendrez un password à la fin du quatrième, du huitième et du douzième niveau. Après le passage de la grotte, il vous restera encore à traverser la montagne, la mine, le volcan, la descente et la falaise, avant d'arriver au manoir de Gargamel !

LE BARRAGE

L'oiseau de Gargamel vient déjà vous embêter en vous lançant des pierres sur le bonnet ! Ramassez les ressorts et placez-les où il le faut pour réussir à monter tout en haut du barrage.

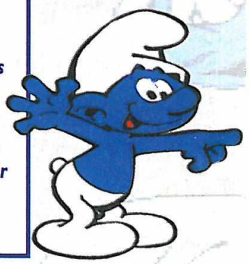
Un passage court mais difficile ! Sautez d'oiseau en oiseau sans rester trop longtemps dessus car vous êtes trop lourd pour eux.

LE CHAMP

Evitez les chenilles ainsi que les gouttes d'eau et aidez-vous de certaines plantes pour sauter en l'air.

LA GROTTE

Heureusement que le Schtroumpf à lunettes a une bougie ! Trouvez les détonateurs et appuyez dessus pour faire exploser les pierres qui vous bloquent.



LE VILLAGE

Chaque niveau est chronométré. Plus vous choisissez un niveau de difficulté élevé, plus il y a d'ennemis et moins vous avez de temps ! Ramassez les fruits et les étoiles pour augmenter votre score. Vous perdez un cœur à chaque fois que vous êtes touché. Un Schtroumpf vient de vous lancer un seau d'eau !

Entrez dans certaines maisons pour monter sur le toit et attraper des options. Oups ! Evitez le Schtroumpf qui fait du deltaplane...

Sautez sur les champignons pour récupérer un cœur. Suivant l'ennemi que vous rencontrez, vous devrez soit lui sauter dessus, soit l'éviter.

Les Schtroumps travaillent, alors attention de ne pas vous faire écraser. Vous allez maintenant traverser les champs de culture... Regardez ! Une vie est perchée sur la branche.

Voici les principaux Schtroumpfs... Suivant le niveau, vous dirigerez l'un des quatre premiers.

LES MONSTRES

Pour libérer le Schtroumpf Gourmand, lancez vos cadeaux explosifs sur le dragon jusqu'à ce qu'il grille.

Juste avant de sortir de la forêt noire, vous serez bloqué par une plante carnivore. Utilisez le ressort qui se trouve à droite pour sauter sur les têtes et les faire tomber. Vous obtiendrez une clé et pourrez libérer le Schtroumpf Farceur.

À la fin du marais, vous rencontrez un serpent. Sautez-lui sur la tête plusieurs fois pour l'assommer et allez libérer le Schtroumpf à lunettes.

Alors que vous essayerez d'arriver devant Gargamel qui détient la Schtroumpfette, Azraël fera tout pour vous attraper. Lancez-lui des gâteaux pour le calmer quelques instants. Gargamel est le dernier Boss, mais nous ne le vous montrerons pas !

LA FALAISE

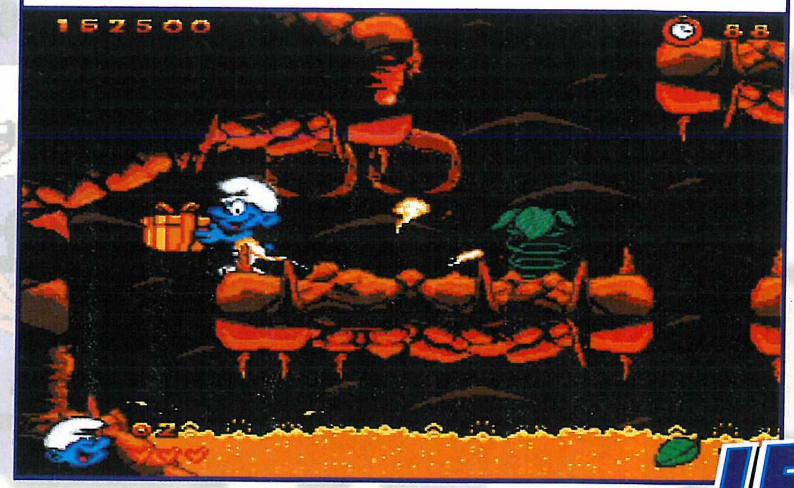
Pour traverser la falaise, vous devrez passer sur un tronc d'arbre qui se mettra à bouger de temps en temps... Sautez à ce moment-là pour ne pas tomber !

LE MARAIS

Les nénuphars ne sont pas assez nombreux pour vous permettre de traverser, alors vous êtes obligé de sauter sur des grenouilles lorsqu'elles sortent la tête et de grimper à des plantes pour atteindre un nouveau nénuphar.

LE VOLCAN

La lave monte en même temps que vous, alors ne vous arrêtez pas ! Utilisez les ressorts ainsi que vos cadeaux explosifs pour vous frayer un chemin. Attention, certaines plates-formes s'écroulent sous votre poids.



LES SCHT

LA MONTAGNE

Baissez-vous pour emprunter les petits passages ! Evitez les corbeaux et les lapins et trouvez les détonateurs pour ouvrir le chemin.

LE MANOIR DE GARGAMEL

Le manoir est défendu par des ronces ! Enfermé dans une bulle, vous devrez éviter de l'éclater sur les pics et vous dépêcher d'atteindre le manoir avant qu'elle n'explose d'elle-même.

LA MINE

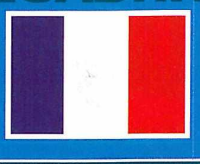
Baissez-vous pour éviter d'être assommé et actionnez tous les leviers que vous rencontrez pour vous aiguiller sur la bonne voie.

LA DESCENTE

Descendez la montagne enneigée en luge ! Les bonhommes de neige vous indiquent le chemin. Vous devez passer sur des tremplins pour franchir les lacs. L'abominable homme des neiges viendra vous embêter en vous poussant sur les côtés !

SCHTROUMPFS

MEGADRIVE



SON 15/20

De bonnes musiques dans le style du dessin animé... L'ambiance est agréable bien que les effets sonores soient en nombre insuffisant. Ça, c'est dommage !

GRAPHISME 15/20

Le jeu n'est pas de toute beauté mais, quel que soit le niveau, la qualité est très correcte. Les graphismes sont assez fins et bien colorés.

ANIMATION 14/20

Les manipulations des Schtroumpfs sont très simples et aussi faciles. Mais certaines épreuves sont très techniques et demandent un grand sang-froid !

MANIABILITÉ 16/20

La simplicité des commandes offre à ce jeu une très bonne maniabilité. Il n'est donc pas étonnant de voir une note dépassant les 15/20.

INTÉRET 15/20

Dans l'ensemble les Schtroumpfs se tiennent plutôt bien, mais le manque d'action au cours des niveaux ne lui permet pas d'être parmi les méga tops !

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : INFOGRAMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

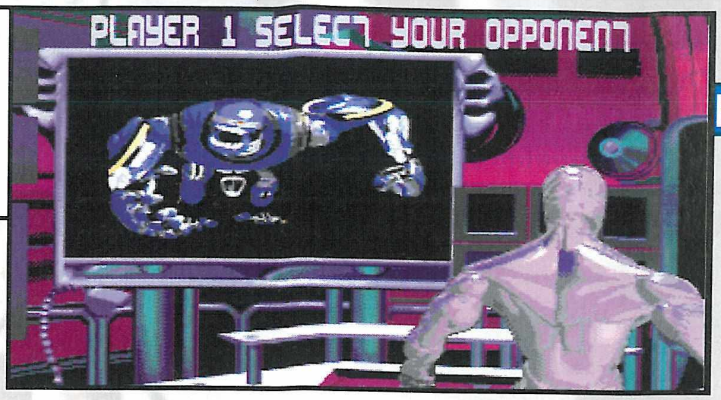
- + *4 Schtroumpfs différents.*
- + *Faire de la luge !*
- + *L'ambiance du dessin animé.*
- - *Des niveaux trop courts.*
- - *Peu d'actions possibles.*

81%

ZAPPING

MEGADRIVE •

Dans le mode Entraînement, choisissez lequel des 5 robots vous allez affronter. Le robot final n'est pas accessible.

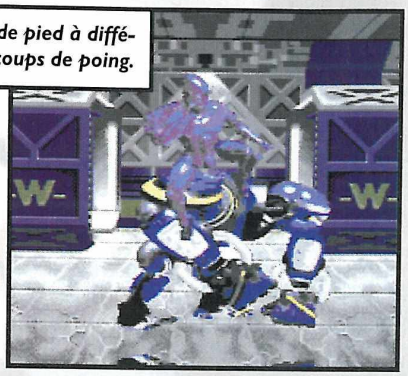


RIVE •

Des virus, il en existe de très nombreux.... Certains s'attaquent à nous, d'autres à nos ordinateurs et chacun sait qu'il n'est pas bon d'en avoir. Dans le futur, en l'an quatre mille et des brouettes voire des cacahuètes, les hommes ont cessé de faire la guerre ou plutôt, ils la font maintenant par robots interposés. Ces machines sont hyper puissantes et assurent la protection des habitants. Personne ne pensait que cela pouvait arriver et pourtant, les robots ont soudainement chopé un virus et se sont révoltés contre leurs créateurs, les hommes ! Pour les contenir, les scientifiques vous ont créé, vous, et vous ont baptisé Cyborg ECO35-2. Votre mission va être de détruire 6 robots contaminés avant qu'ils n'anéantissent l'espèce humaine ! Programmé par les meilleurs cerveaux, vous avez été doté d'une grande intelligence ainsi que nombreuses facultés de combat pour faire face à la brutalité de vos adversaires. Cela suffira-t-il ?

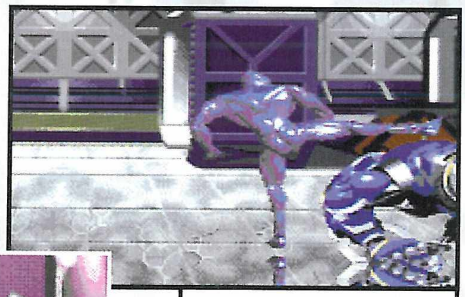
Après chaque victoire, vous voyez les dégâts...

Vous pouvez donner des coups de pied à différents niveaux ainsi que des coups de poing.



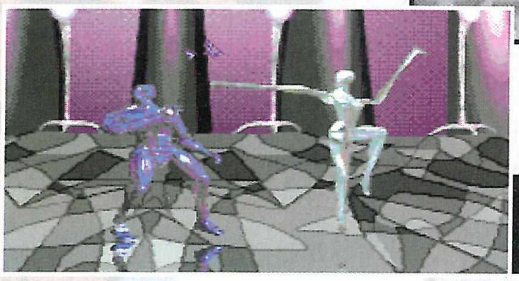
Lorsque vous jouez à deux, le joueur 1 prend toujours le rôle du Cyborg ECO35-2, alors que le second joueur peut choisir l'un des 5 autres robots.

RISE OF THE ROBOTS



Vous pouvez choisir la durée maximale d'un combat ou préférer le continuer jusqu'à la mort de l'un de vous deux. Il est aussi possible de choisir le nombre de manches pour chaque combat.

Sautez par-dessus l'adversaire pour changer de côté.



C'est le robot final. Il a la faculté de se transformer...

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Quels graphismes époustouflants et quel réalisme dans la représentation des robots ! C'est sensationnel et original ! Malheureusement, le reste n'est pas du tout du même niveau. Les musiques sont agréables mais les quelques effets sonores manquent complètement de pêche. Que dire de l'intérêt ? Certes, on peut jouer à deux mais pas choisir son robot (le joueur 1) et en plus, on ne peut réaliser que peu de coups dont 2 techniques spéciales peu spectaculaires. Et pour finir, le jeu ne compte que six robots... Quant à l'animation, bien qu'elle soit correcte, elle n'est pas spectaculaire non plus. Les coups ne s'enchaînent pas super bien et l'on a du mal décoller du sol mais ça passe encore... Bref, voilà un jeu tout juste bon !

FRANCIS

MEGA DRIVE

SON	13/20	GRAPHISME	18/20
ANIMATION	14/20	MANIABILITÉ	13/20
INTÉRET	14/20		

✦ COMBAT ✦

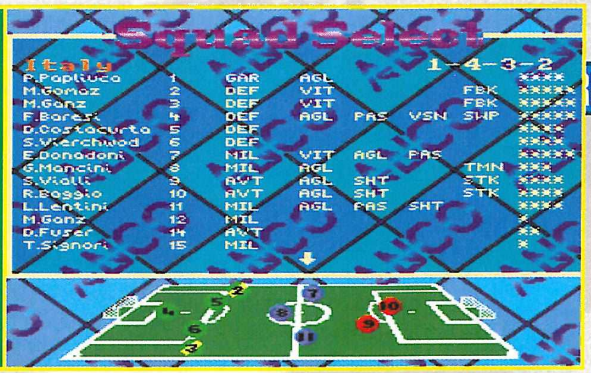
ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 24 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

75%

ZAPPING

Messieurs bonjour, je suis votre nouvel entraîneur ! Il va falloir faire des efforts et des progrès. Alors, sans plus tarder, nous allons commencer l'entraînement. Vous allez être notés sur 100 et allez devoir effectuer plusieurs épreuves. La première consistera à dribbler des plots de plus en plus rapprochés puis à tirer au but de différentes façons. Ensuite, je testerai vos aptitudes à faire des centres ainsi qu'à les recevoir. Tête plongeante, reprise de volée, sortez-vous les tripes ! Vous n'échapperez pas aux penalties ni aux coups-francs directs et indirects car cette année, je compte bien remporter le championnat et effacer la mauvaise réputation que vous avez. Si vous y mettez du vôtre, nous devrions obtenir un bon résultat et être prêts pour la Coupe du Monde. Ce n'est pas parce que nous sommes qualifiés d'office qu'il faut se laisser aller. Et pour ma part, je ne tiens pas à être ridiculisé ! Parviendrez-vous à battre le Cameroun pour votre premier match amical ?

Chaque joueur a des aptitudes différentes (vision, flair, vitesse, agilité, passe, tacle, tête, tir...). Au menu principal, vous pouvez choisir le type de terrain, la durée du match, la vitesse du jeu et le type de contrôle du ballon... Jouez avec ou sans les fautes, les hors-jeu et les blessures.

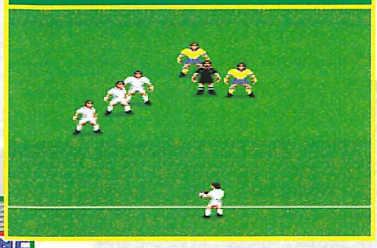


Le ralenti vous permet de revoir la dernière action. Ici, une tête plongeante tout droit en direction des buts.

Ce joueur s'apprête à reprendre la balle de la tête.

KICK OFF 3 EUROPEAN Challenge

Choisissez simplement la direction de la touche...



Lequel des deux joueurs réussira-t-il à faire un ciseau ?

Et un blessé de plus !

Malgré votre tacle, l'ailier est parvenu à centrer !

L'arbitre est présent sur le terrain ainsi que les juges de touches. Vous contrôlez le joueur dans le cercle. Changez à tout moment la formation de l'équipe et la stratégie (se replier, être agressif, faire un marquage, être relax...).

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Kick Off 3 n'est ni un très mauvais jeu, ni un très bon jeu mais tel qu'il est, je ne vous conseille pas de vous attarder dessus. Il présente pourtant des éléments intéressants, de l'humour et du réalisme... Mais cela ne peut pas gommer les nombreux défauts qu'on peut lui trouver. Les acclamations de la foule sont complètement ridicules, l'animation, bien que complète, a de nombreux ratés (effacement de sprites, mouvements saccadés, affichage tardif ou effacement prématuré des joueurs...) et les graphismes sont eux aussi un peu brouillons et grossiers. Quant à la maniabilité, il faut parfois appuyer sur 2 ou 3 boutons pour exécuter certains coups. C'est faisable mais pas toujours très pratique.

FRANCIS

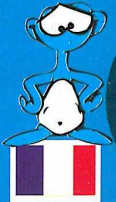
MEGA DRIVE

SON	07/20	GRAPHISME	12/20
ANIMATION	12/20	MANIABILITÉ	13/20

INTÉRET 14/20

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ANCO
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ÉQUIPES : 124
NRB DE JOUEURS : 4
NBR JRS SIMULTANÉS : 2
PASSWORDS : OUI



77%

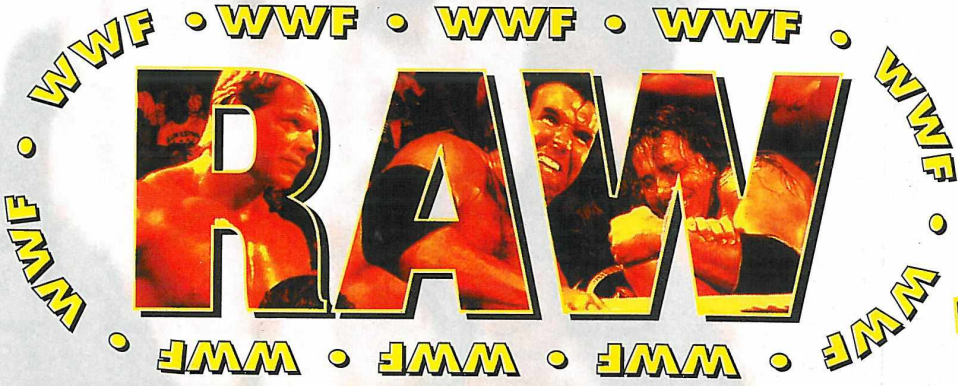
ZAPPING

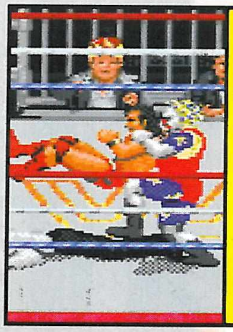
Je vais encore t'écraser, t'aplatir entre mes mains et te broyer les os petit à petit comme la dernière fois... Tu parles toujours trop et c'est d'ailleurs la seule chose que tu saches faire ; ta femme serait vraiment heureuse avec moi... Haaa, viens là que je te démolisse en pièces détachées... Splash, outch, boum, paf !... On vous avait dit de ne pas parler de sa femme comme vous l'aviez fait l'année dernière ! Maintenant, tous les catcheurs sont sur le ring et les coups n'arrêtent plus de pleuvoir. L'arbitre n'est évidemment pas monté sur le ring, de peur de recevoir quelques pieds ou poings perdus. Il faut dire que six géants gonflés de muscles ont de quoi faire fuir le plus gros des éléphants lorsqu'ils sont énervés et chauffés au rouge. Bon, c'est à votre tour de faire votre entrée... Dès la première prise, un adversaire vous plante ses gros doigts dans l'œil ! Au même moment, à l'autre coin du ring, deux catcheurs semblent tenir très fort l'un à l'autre, à moins qu'ils ne soient en train de s'étrangler ?...

Vous voyez au-dessus des catcheurs une barre qui indique qui a l'avantage. Appuyez de nombreuses fois sur un bouton pour le faire augmenter en votre faveur et pouvoir ainsi placer une prise.

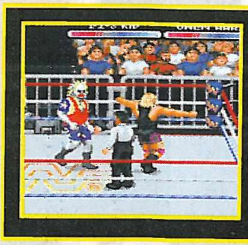
La lutte peut se poursuivre hors du ring et là, il n'y a plus aucune règle ! Mettre les doigts dans les yeux de l'adversaire ou l'étouffer en l'étranglant est aussi toléré.

Chacun des catcheurs a ses propres caractéristiques : sa vitesse, sa force, sa résistance, son poids ainsi que ses propres coups. Certaines techniques sont néanmoins communes à tous les catcheurs.





Les techniques du genre ont toutes des noms barbares tels que le "double brise-dos", "l'atomic drop", "le suplex face-à-face", "le crucifix", "le mannequin" ou le "suplex à bélier". Les coups spéciaux ne sont pas mal non plus : "luna eclipse", "sharpshooter", "bandai drop"...



Owen Hart est énervé ! Il tourne sur lui-même les bras écartés pour faucher son adversaire.

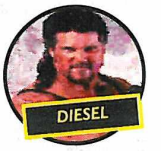
Lorsque l'adversaire est au sol, vous avez 5 possibilités : lui marcher dessus, sauter sur lui, donner un coup de coude, un coup de genou, comme sur la photo, ou encore tenter de l'immobiliser pour remporter le match.

RAZOR RAMON

LEX LUGER

1-2-3 KID

DOINK


DIESEL

SHAWN MICHAELS

OWEN HART

YOKOZUNA

BAM BAM BIGELOW

LUNA VACHON

THE UNDERTAKER

BRET HART

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

La taille de la cartouche de WWF Raw est trois fois plus importante que celle de WWF Royal Rumble (24 Mb contre 8 Mb). On pouvait donc espérer un jeu trois fois meilleur... Mais pas du tout ! On se demande bien où sont passés les 24 Mb et j'avoue avoir été un peu déçu, moi qui adore le catch, le vrai. Si les bruitages sont médiocres, l'animation, elle, relève l'ensemble de ce titre. Les joueurs bougent dans tous les sens et de tous les côtés et ça, c'est cool. Doublé d'une maniabilité excellente, WWF peut également se jouer à quatre. Tout cela fait de ce jeu un titre bien sympathique.

FRANCIS

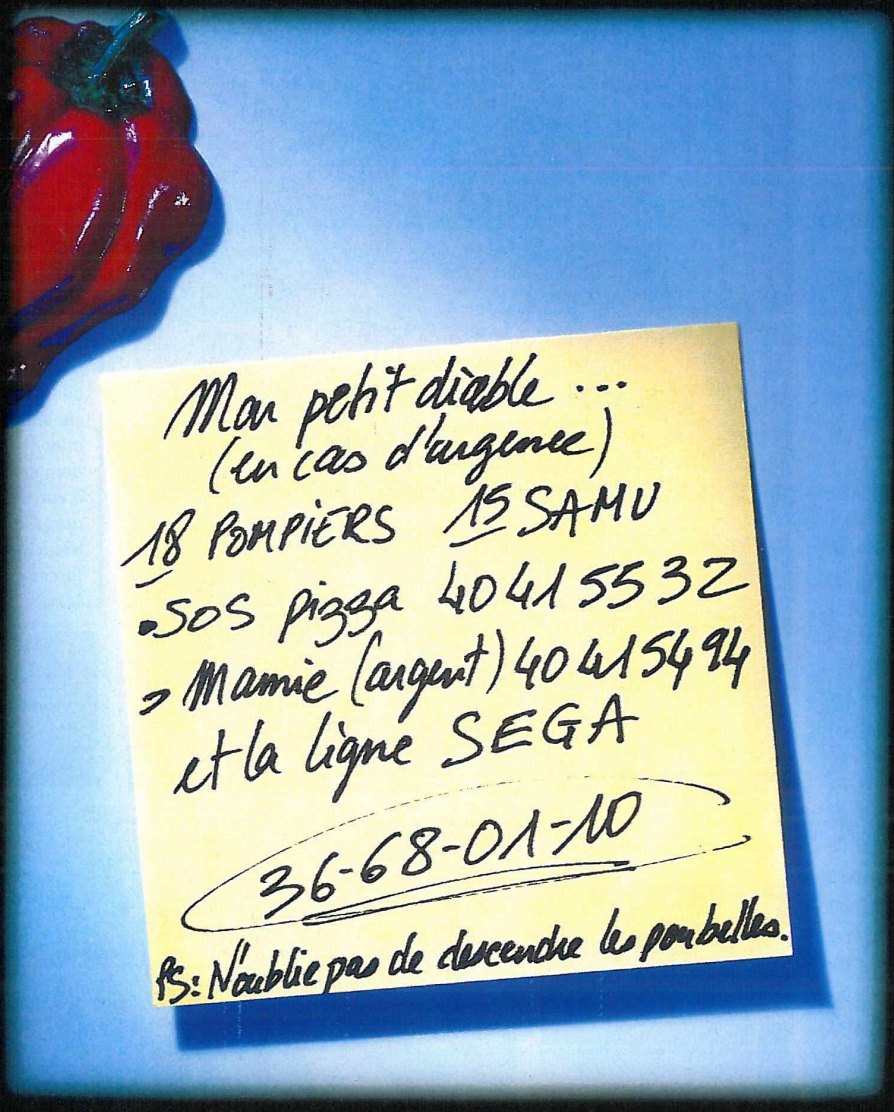
MEGA DRIVE

SON	11/20	GRAPHISME	15/20
ANIMATION	16/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	15/20		

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 24 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 10
NOMBRE DE CATCHEURS : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 4
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

81%



36 68 01 10

La ligne téléphonique Sega est une assistance immédiate sur tous les jeux Sega, accessible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

SEGA

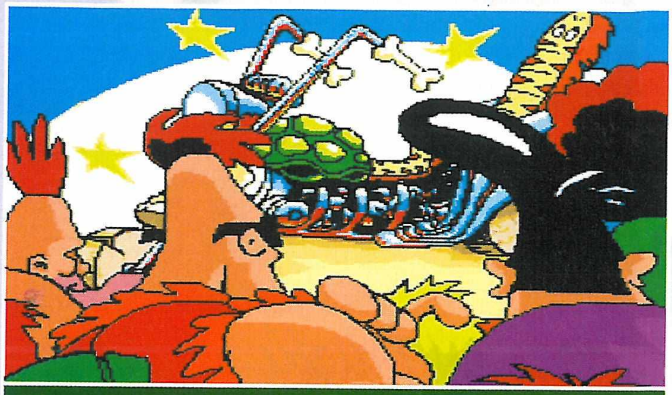
La ligne Sega c'est plus fort que toi

2,19 F TTC la minute

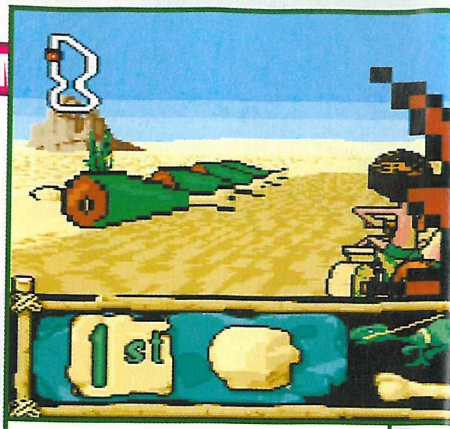
LINTAS

ZAPPING

Millstone Rockafella, homme des cavernes millionnaire et play-boy renommé, organise une course de side-cars dont le gagnant se verra remettre l'ultime machine jamais conçue, j'ai nommé la Boulderdash ! Elle est belle, elle est rapide, elle brille de partout et, surtout, cette bécane est un véritable aspirateur à nanas ! Pas étonnant que vous vous soyez précipité pour participer à cette folle course. Vous en rêviez depuis votre plus jeune âge, à l'époque où vous n'arriviez même pas aux genoux d'un bébé diplodocus. Aujourd'hui grand et fort comme la pierre, rien ne vous empêchera de la gagner, pensez-vous... Mais pas du tout car vous n'êtes pas le seul sur le coup ! Cinq autres concurrents se sont inscrits et pas des moindres. Ils possèdent chacun des side-cars de leur fabrication, dont les caractéristiques varient énormément d'une machine à l'autre. Les machines sont plus ou moins rapides, plus ou moins nerveuses et résistantes. C'est d'ailleurs la plus préoccupante de vos préoccupations ! Comment éviter la destruction de votre side-car ? Car je vous le rappelle, tous les coups sont permis et personne ne va s'en priver. Coups de pied, coups de poing, coups de massue, les concurrents ne reculent devant rien et, à ce rythme-là, votre side-car ne résistera pas longtemps. D'autant que les sorties de route sont dramatiques, surtout si vous avez enclenché le turbo. Comme vous le constatez, la course n'est pas gagnée d'avance et vous aurez besoin de tous vos talents pour coiffer vos adversaires sur le poteau. Peut-être découvrirez-vous un raccourci qui vous fera gagner quelques mètres ? Attention, vous risquez de devenir préhystérique !



Voici la superbe moto BOULDERDASH que le vainqueur remportera ! Pas étonnant que la lutte soit si acharnée, c'est une si belle machine...



Chaque fois que vous frappez un adversaire, vous voyez sa barre d'énergie diminuer. Vous pouvez ainsi en éliminer un pour ne pas vous retrouver dernier ou pour faire perdre des points à votre principal concurrent. Juste après la ligne d'arrivée, vous avez de la nourriture pour vous redonner des forces et pédaler plus vite.

L'épreuve de nuit...

Ce croisements de routes peu présenter des dangers, alors surveillez où se trouvent les autres concurrents.

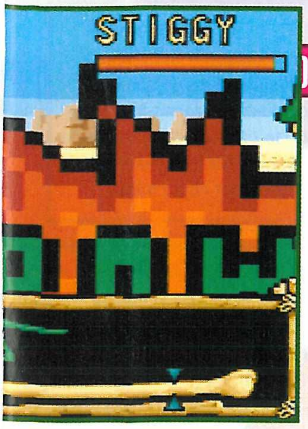
Vous pouvez donner un coup sur la droite et sur la gauche. Suivant le personnage, l'attaque est différente.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Cette course de side-cars va vous donner du fil à retordre ! Très excitant et d'une difficulté bien dosée, ce jeu devrait vous tenir en haleine un bon bout de temps. Grâce à sa très bonne maniabilité, vous ne serez jamais énervé et surtout, vous pourrez vous concentrer pleinement sur votre conduite et votre stratégie de course. Pourtant, malgré ce bilan positif, le jeu est encore loin d'être un chef-d'œuvre. Les graphismes ne sont pas toujours plaisants avec une vue éloignée un peu brouillée, l'animation manque de fluidité et de spectacle, et les effets sonores eux-mêmes sont en nombre insuffisant. Ce que l'on regrette le plus, c'est de ne pas pouvoir jouer à plusieurs, chacun dans son side-car. Néanmoins, l'intérêt est assez poussé pour assurer du plaisir. Un très bon jeu en l'occurrence.

FRANCIS

Choisissez l'un des six couples pour vous engager dans la course. Chacun possède des caractéristiques différentes.



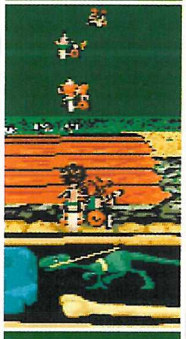
●MEGA-CD ●MEGA-CD ●MEGA-CD ●MEGA-CD ●MEGA-CD ●MEGA-

Changez la vue ! Ici, vous êtes juste derrière le side-car que vous dirigez. L'autre vue est un peu plus reculée et haute. La première épreuve se court à Rock City et il y en a huit au total pour terminer chacun des quatre championnats.

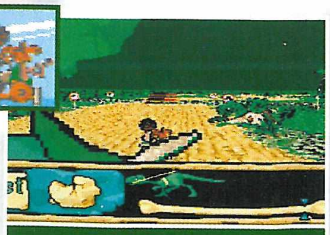
Ouf, ça passe de justesse.

Attention aux sorties de route qui vous ralentissent et endommagent votre machine ! L'état de votre engin est matérialisé par le rocher près de votre position.

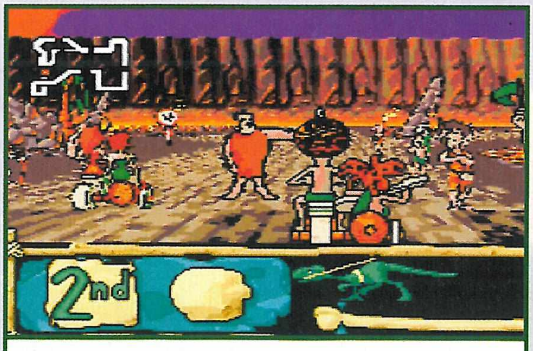
ACTION



Ne ratez pas le pont et une fois en l'air, dirigez votre side-car pour ne pas sortir de la route.



Vous venez d'éviter de justesse un animal qui a traversé le sentier ! Plus le championnat est difficile, plus il vous arrive de pépins... Vous pouvez choisir le nombre de tours à effectuer (4, 6 ou 8).



Si vous jouez à deux, l'un s'occupe de la conduite et l'autre de la baston. Ici, vous êtes sur la ligne de départ.

MEGA-CD

SON 16/20

Les musiques sont bien rythmées et très instrumentales. On peut dire que l'ambiance est préhistorique ! Les bruitages sont tous identiques...

GRAPHISME 14/20

Certains paysages sont absolument fantastiques mais ce que l'on peut reprocher c'est un manque de finesse et de netteté dans les graphismes.

ANIMATION 13/20

Le jeu manque de fluidité et de sensation de vitesse mais il reste dans une bonne moyenne. L'animation gauche/droite du side-car n'est pas assez décomposée.

MANIABILITÉ 18/20

Bien qu'il n'y ait pas de marche arrière, le contrôle du side-car ne pause aucun problème. Les sensations de conduite semblent tout à fait réalistes. C'est agréable.

INTÉRET 16/20

Le principe du jeu est assez simple mais on s'amuse vachement bien une fois dans la course. Seul regret, il n'est pas possible de jouer à deux.

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : CORE DESIGN
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 32
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- \+ La bagarre !
- \+ L'originalité.
- \+ La difficulté.
- \- Une vue pas très nette.
- \- 2 joueurs dans la voiture.

ZAPPING

J'viens d'mettre une nouvelle trempe au bourin qu'a eu le malheur de m'défier et, comme j'vous l'avais promis, voici quelques précisions juteuses sur ce tout nouveau flipper. J'vais vous dire, il faut en avoir pour s'attaquer à un tel jeu et encore plus pour oser me défier ! La tête de muscles de la dernière fois s'est mise aux cours du soir (c'est moi le prof) et celui que j'viens à peine d'étaler est parti s'acheter un cerveau au supermarché du coin parce qu'il en faut, j'vous l'ai dit, il en faut, de la jugeote. Le Psycho Pinball est une toute nouvelle race de flipper : plus coriace, plus complexe et plus dangereux, il vous prend aux tripes jusqu'à vous faire exploser de bonheur. Au début, on veut juste tâter une boule ou deux mais au bout du compte, on s'achète une carte d'abonnement annuel. On sait quand on commence, mais jamais lorsqu'on pourra s'en sortir parce qu'il vous arrive de ces trucs... Hier, j'étais tranquille, j'étais peinard, accoudé au flipper, j'allumais tout sur mon passage, les lampes, et puis les fleurs et les nanas, lorsque tout à coup... Je n'étais plus là, j'étais ailleurs, un flingue à la main, j'me sentais moins malin. J'vais faire une virée au saloon, j'commande une bière ou deux et puis décide de jouer au Black Jack. La banque me donne deux cartes, un joker et un 3. J'en demande une autre, c'est un 6 qui vient. J'la sentais bien, et j'en demande une dernière mais je perds. Je tente encore, j'ai deux 6 puis vient un 3. Ça fait 15 et il me faut un 6 pour faire 21 mais c'est un 8 qui tombe. La soirée s'annonce terrible et j'y ai claqué toute ma tune ! J'vous raconte pas la suite, elle est trop triste...

WILD WEST

Le thème du Far West est ici si bien représenté que vous vous prendrez vraiment pour un cow-boy ! Accompagné par une musique de saloon, vous retrouverez tous les ingrédients de cette belle et dangereuse époque. Voici quelques-unes des nombreuses facettes de ce flipper...

1 / LE BLACK JACK

Pour y jouer, vous devrez retourner les 4 cartes puis envoyer la boule dans le trou au-dessus. Ce jeu consiste à faire 21 en additionnant les valeurs de vos cartes. L'ordinateur vous en donne deux au début puis vous choisissez si vous voulez en avoir d'autres ou pas. Plus vous vous rapprochez de 21 et plus vous gagnez d'argent. Avec 21, vous gagnez une vraie fortune !

2 / LE HOLD-UP

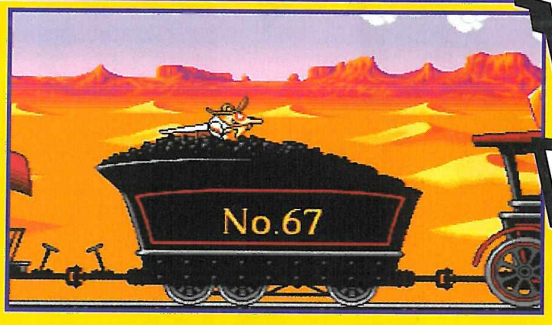
Pour attaquer la banque, envoyez la boule dans le couloir puis faites-la rebondir le plus longtemps possible sur les bumpers pour augmenter votre butin.

3 / LE RADEAU

Envoyez la boule dans le couloir pour faire un tour en radeau qui vous rapportera 1 million de dollars !

4 / LA RÉCOMPENSE

Allumez toutes les lettres du mot "REWARD" en passant dans le couloir puis allez à la banque pour toucher le montant de la récompense.



5 / LE TRAIN FOU

Passez plusieurs fois dans le couloir jusqu'à ce que le panneau du train soit allumé. Envoyez ensuite la boule dans le trou pour accéder aux scènes d'action. Pendant ces scènes, vous dirigez un cow-boy hors-la-loi. Baissez-vous pour éviter un panneau de signalisation ou un tunnel, sautez pour éviter une balle, descendez aux échelles pour allez chercher de l'argent... Si vous terminez une scène, vous en aurez une plus difficile la fois suivante.

PSYCHO Pinball

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Comparé à Crue Ball, Psycho Pinball remporte largement le premier prix. Le plus marquant, dans ce jeu, c'est la complexité des flippers et leur originalité, qui n'ont d'ailleurs absolument rien à envier aux jeux de café. Réaliste, rapide et stimulant, Psycho Pinball est un très bon jeu qui vous fera économiser beaucoup d'argent. Si l'on ne devait critiquer qu'une seule chose, ce serait la vision que l'on a du flipper, pas assez large elle ne permet pas toujours d'ajuster ses tirs surtout si l'on joue en mode rapide. Ne vous inquiétez pas pour autant, ça reste tout à fait jouable et surtout agréable. Ce genre de jeux courant peu les rues (et c'est dommage), je vous conseille de réfléchir à son achat, surtout si vous êtes un passionné de flippers.

FRANCIS

2 / LA CAVE AUX BONUS

Envoyez la boule plusieurs fois dans la citrouille pour allumer toutes les lettres du mot "MAZE". Alors, le panneau sera illuminé et vous pourrez lancer la boule dans le passage. Comme pour la roue de la fortune, plusieurs options défileront en haut de l'écran puis vous verrez ce que vous avez gagné. Toujours des gros lots !

4 / LE MONSTRE

Envoyez plusieurs fois la boule dans le couloir pour allumer toutes les lettres du mot "GHOUL" puis visez le trou où il se trouve.

6 / LA MAISON HANTÉE

Envoyez la boule sur l'escalier pour la faire parvenir jusque dans la pièce. Allumez toutes les lettres pour faire apparaître des fantômes partout...

6 / MULTI-BOULES

Une fois que vous avez le message "Mine ouverte", envoyez la boule dans le couloir pour arriver à la prison. Lorsque les trois lettres "TNT" seront allumées, la prison explosera et vous jouerez avec trois boules !

TRICK OR TREAT

Bienvenue dans le monde de la magie et de la sorcellerie ! Sorcières, ballets magiques, fantômes, poils de rat, bave de crapaud... peut-être aurez-vous du mal à dormir la nuit après y avoir goûté ? Ne soyez pas effrayé, et visitez cette maison hantée dans ses moindres recoins...

1 / MULTI-BOULES

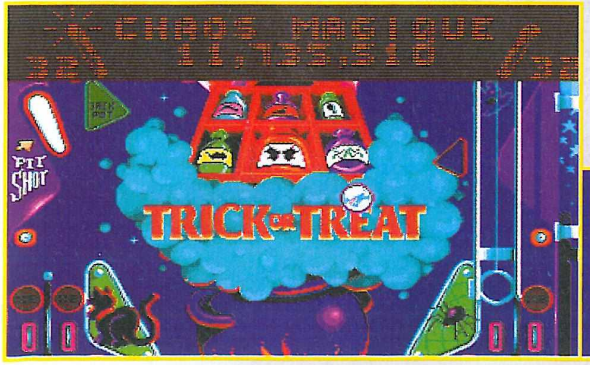
Tournez les clés puis bloquez trois fois la boule dans la gueule du monstre pour jouer ensuite avec trois boules en même temps.

3 / LE PASSAGE SECRET

Envoyez la boule dans le trou en bas pour pouvoir ressortir du trou en haut et utiliser le flip.

7 / LE BALLET MAGIQUE

Allumez toutes les lettres du mot "CAT" puis passez dans le couloir pour gagner un max de tunes.



5 / LA POTION MAGIQUE

À l'aide du flipper, envoyez plusieurs fois la boule dans cette direction pour obtenir les ingrédients d'une potion magique. Lorsque tous les ingrédients seront en votre possession, la boule deviendra magique et vous remporterez plein d'argent !

THE ABYSS

Plongez sans crainte, l'eau est chaude ! Ce flipper aquatique profond de plusieurs centaines de mètres va vous réserver de nombreuses surprises. Très complexe dans son architecture, vous aurez le plus grand mal à en retirer les joyaux qui y sommeillent

1 / LE VENTRE DE LA BALEINE

Envoyez la boule dans le couloir pour allumer toutes les lettres du mot "TAIL". Retournez dans le couloir mais cette fois, votre boule ira dans la bouche de la baleine car le passage sera ouvert.

2 / LE TREMBLEMENT DE TERRE

Lorsque vous allumez les lettres du mot "LAVA", tout la planète se met à trembler quelques secondes et votre boule est très difficile à contrôler. Mais en contrepartie, les options du volcan changent (voir volcan).

3 / LA CHASSE AUX PERLES

Passez successivement dans ces deux couloirs pour ouvrir les coquillages et récupérer les perles. Ensuite, vous devrez passer dans le VORTEX...

4 / LE TRÉSOR

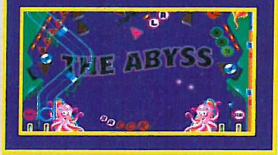
Allumez toutes les lettres du mot "WRECK" pour mettre la main sur le trésor de ce bateau !

4 / LE JEU DES GOBELETS

Ne perdez pas la lettre des yeux et soulevez le bon gobelet pour la retrouver et pour gagner un bonus. Ce n'est pas si facile que l'on pourrait le croire !

5 / LES TUBES

Une fois les tubes activés, faites-y entrer une boule. Elle passera alors d'un tube à l'autre pendant que vous vous jouerez avec une autre boule. Touchez-la alors pour jouer avec les deux boules.



6 / LE VOLCAN

Lorsque l'option indiquée sur le volcan vous intéresse, entrez-y. Tout en haut c'est le Jack Pot ! Pour changer l'option, voyez à tremblement de terre. L'option "GET WET" signifie que vous devez allez en haut du flipper, emprunter les tuyaux et toucher l'eau. Les autres options sont encore plus délire !

LES PARAMETRES

Choisissez le nombre de boules (1,3 ou 5 boules), la difficulté (facile, normale ou difficile), la vitesse de la boule (très lente, lente, normale, rapide ou dingue), la sensibilité au tilt (faible, moyenne, élevée) ainsi que l'une des 3 configurations pour les fonctions des boutons de la manette... Si vous choisissez une difficulté facile, vous aurez par exemple moins de lettres à allumer pour former le mot. Si vous jouer à plusieurs (1 à 4), vous prenez la manette à tour de rôle.

PSYCHO

Ce flipper met en scène une fête foraine avec toutes les animations que vous pouvez imaginer, le train fantôme, les stands de tirs à la carabine à plomb et bien d'autres encore. La grande originalité est qu'il vous sera possible de vous retrouver dans les trois autres flippers !

1 / THE ABYSS

Envoyez la boule sous ce chapiteau pour vous retrouver dans le flipper THE ABYSS ! Mais avant, il faudra allumer les poissons en allant dans le cirque.

2 / TRICK OR TREAT

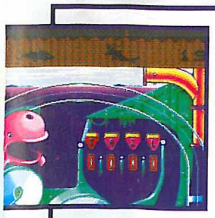
Envoyez la boule sous ce chapiteau pour vous retrouver dans le flipper TRICK OR TREAT ! Les trois fantômes doivent être allumés en allant dans le train fantôme.

3 / WILD WEST

Envoyez la boule sous ce chapiteau pour vous retrouver dans le flipper WILD WEST ! Allumez les trois balles en descendant les cibles pour pouvoir y aller.

6 / LE MOMENT PSYCHO

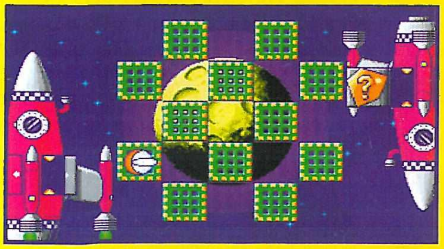
Passez plusieurs fois dans ce couloir pour allumer toutes les lettres du mot "PSYCHO" et gagner de vraies fortunes !



Sur la partie haute de l'écran, vous voyez apparaître différents textes d'information et des animations. Là, il s'agit du jeu de la pêche rapide. Des poissons de différentes tailles arrivent de la gauche de l'écran et vous devez appuyer sur un bouton de la manette pour les attraper avec votre hameçon.

5 / SUR LA LUNE

Passez plusieurs fois dans le couloir indiqué par la flèche puis lorsque la fusée est allumée, passez dans le couloir qu'elle indique pour vous retrouver sur la lune. L'objectif est de passer d'une fusée à l'autre. Les carrés apparaissent et disparaissent aléatoirement alors vous devez faire attention où vous mettez les pieds !



MEGADRIVE

SON 15/20

Les musiques collent parfaitement au thème de chaque flipper, leur rythme change parfois et les effets sonores sont assez nombreux.

GRAPHISME 15/20

On peut dire que c'est original et varié ! De plus, les couleurs sont éclatantes et les dessins bien finis. Le style est un peu enfantin.

ANIMATION 14/20

Les flippers sont bien animés ! Les bumpers et autres loupiotes clignotent de tous les côtés et les différents petits jeux qui les accompagnent sont sympathiques.

MANIABILITÉ 15/20

Le jeu est très difficile et plus la boule est rapide, moins on y arrive. On est un peu gêné pour calculer la trajectoire de la boule car la vue est réduite.

INTÉRET 17/20

Les flippers sont complexes, ils possèdent des jeux bonus, des fonctions cachées et des mini-jeux d'arcade. De quoi susciter une grande curiosité ! Très bien.

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 12 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE FLIPPERS : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- + *4 flippers variés.*
- + *Les scènes d'action.*
- + *Les paramètres.*
- + *Rapide et difficile.*
- − *Une vue plutôt réduite.*

87%

Complétez votre collection !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Réassort, 103 boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ **Je commande les anciens numéros de MEGA FORCE**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
(les numéros 1 et 2 sont épuisés)
(les numéros 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

N° ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐
☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

☐ **Je commande le Hors-Série SONIC**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :
..... **FF**

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....
ADRESSE : .....
.....
CP : .....
VILLE : .....
PAYS : .....
TÉL. : .....
AGE : .....

TRICHEZ COMME UN PRO AVEC LE

Pro ACTION REPLAY

MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGA DRIVE*

*Nouvelle version "AR2" pouvant servir d'adaptateur universel, dotée du "Special Fx System", et contenant déjà en mémoire des centaines de codes pour divers jeux.

Le PRO ACTION REPLAY est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :
- D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ENERGIE, D'ARMES, DE VIES INFINIES, etc.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.

Pro CDX

Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA-CD français.

TOUS LES CODES ACTION REPLAY SUR LE **3615 MEGA FORCE**

BON DE COMMANDE

à retourner à MEGA FORCE ● ACTION REPLAY
103 Bd MacDonald ● 75019 Paris

OUI ! je veux recevoir :
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MEGADRIVE** au prix de **390 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **GAME GEAR** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MASTER SYSTEM** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO CDX** pour mon **MEGA CD** au prix de **379FF (+ 30 FF*)**

(*) : 30 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... **C.P. :** ..... **Age :** .....

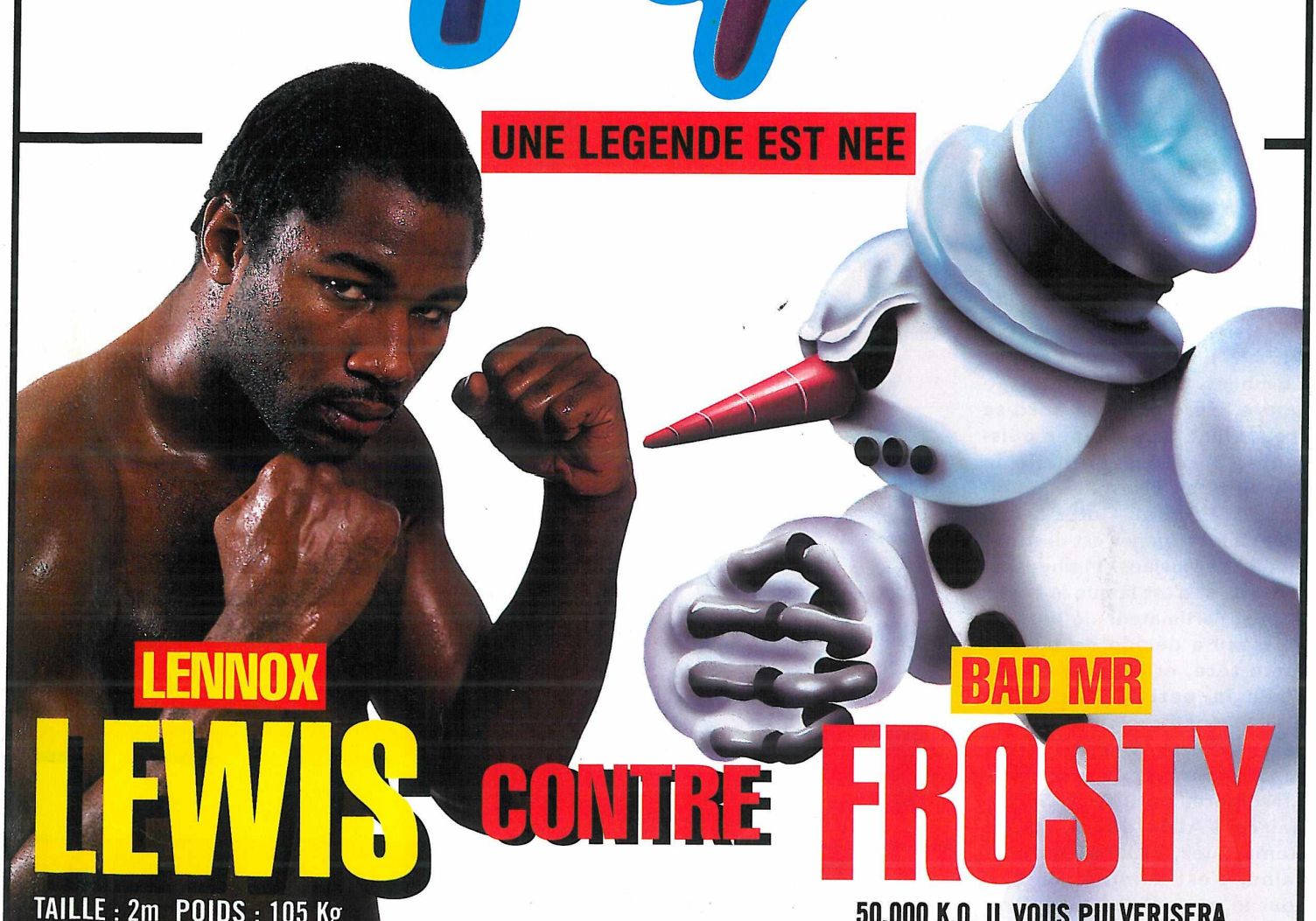
Je joins un chèque de ..... **à l'ordre de MEGA FORCE**
Délai d'expédition : 3 semaines

(1 OU 2 JOUEURS)

LE COMBAT DU SIECLE

ClayFighter™

UNE LEGENDE EST NEE



LENNOX

LEWIS

TAILLE : 2m POIDS : 105 Kg

★ 26 COMBATS, 25 VICTOIRES, 21 K.O.

CONTRE

BAD MR

FROSTY

50,000 K.O. IL VOUS PULVERISERA

(L'HOMME DE GLACE) ★

AU PROGRAMME : TAFFY, LE BLOB, HELGA (LA CANTATRICE) ELVIS (L'IMITATEUR), ICKY BOD CLAY, ET LE LEGENDAIRE BAD MR. FROSTY.

MEGA DRIVE™

Interplay™

DISPONIBLE SUR. SEGA. TEL: (1) 46 62 12 12

© 1994 Interplay Production Ltd and Visual Concepts. Clayfighter is a Trademark of Interplay Productions, Inc. All Rights Reserved.

ZAPPING

MEGA-CD US • MEGA-CD US • MEG

Vous ne connaissez pas les Thanatosians ? C'est absolument normal, car cette aventure se déroule dans un avenir très lointain. La planète Terre est en guerre depuis des années avec une race d'aliens, dénommée Thanatosians. Les humains, qui en avaient marre de se crêper le chignon entre eux, ont décidé de s'attaquer à plus fort qu'eux. L'industrie entière de la planète est axée sur ce conflit. De nouvelles armes sont sans cesse étudiées. De nouveaux vaisseaux spatiaux sont créés. Tout le monde est mobilisé. En fait, l'action précise d'Iron Helix se déroule dans une zone très lointaine, et très surveillée de la galaxie. C'est dans ce secteur qu'évolue le vaisseau, le SS Jeremiah Obrian, un destroyer de type Cerberus. Ce que l'équipage ignore, c'est qu'à son bord se trouve une arme super puissante, à côté delaquelle la bombe H fait figure de suppositoire à 2 francs. Cette arme, prête à fonctionner est destinée aux Thanatosians. Malheureusement, et c'est là que le destin frappe, l'ordinateur de bord du vaisseau a décidé de faire la forte tête, et de prendre en visée la petite planète de Calliopée. Le capitaine du vaisseau, William "Buck" Parrish, tente d'enrayer le processus. L'ordinateur refuse de reconnaître l'ADN du capitaine. Remarquez, l'ADN d'un capitaine, c'est comme son âge, tout le monde s'en tape. Bref, c'est la panique. Pour ajouter du sel à tout ça, l'arme secrète commence à modifier les structures génétiques de l'équipage, qui meurt peu à peu. Dépourvu d'équipage, le vaisseau se dirige tout droit vers Calliopée, et risque de provoquer une catastrophe. Ce sera donc à vous de stopper le vaisseau fou. Pfff... C'est toujours les mêmes qui prennent.

La mission qui vous est confiée comporte plusieurs parties, et ne peuvt être remplie que dans un ordre. Il vous faudra d'abord récupérer de l'ADN, c'est-à-dire de l'acide désoxiribo-nucléïque (si, si, c'est vrai). Cet ADN (DNA en anglais) vous aidera à ouvrir des portes, à chercher des infos... Bref, il est primordial. Ensuite, vous devrez parcourir le vaisseau pour trouver deux messages vidéo qui vous indiqueront comment détruire le Defender, le sale robot qui vous colle aux baskets, et comment arrêter le vaisseau. Lorsque vous aurez ces deux informations, il vous sera alors possible d'exécuter votre tâche.

Dans tous les couloirs, vous trouverez ce genre de boîtier, qui comme tous ceux des bureaux vous donneront des informations. Vous en rencontrerez partout, et cela pourrait devenir gonflant. Mais ne désespérez pas, vous trouverez ces fameux messages.

Vous ne le saviez peut-être pas, mais vous êtes un robot. Et de plus, vous êtes manchot. Mais par contre, quel bras vous avez. Il est entièrement automatique, et d'une grande puissance. Il vous permettra de vous connecter au réseau informatique, ou de prélever des échantillons d'ADN. Par contre, une petite astuce, qui peut vous être fort utile, concerne le pré-scanner pour détecter la substance organique. De préférence, déconnectez-le (dans les options), car sinon, à chaque fois que vous l'utiliserez, vous perdrez un point d'énergie. Dommage. Le seul avantage du pré-scanner, est que quand vous sortez votre bras, il vous indique directement l'endroit où se trouve l'ADN. Si vous le mettez sur Off, l'écran vous indiquera la présence de celui-ci, mais sans vous dire le lieu exact.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Fans d'aventure, d'action, d'Alien (le film), Iron Helix est fait pour vous. Pour les autres aussi, d'ailleurs. Ce jeu est une réussite, et démontre une nouvelle fois que les jeux PC ont leur place sur console. Iron Helix est composé de splendides séquences digitalisées, et je vous assure que vous allez en prendre plein les prunelles. Sans vous parler de la bande son, qui est simple pendant le jeu (juste quelques bons bruitages), mais qui contient une musique très sympa. Deux reproches quand même. Le premier, on y est habitué avec le Mega-CD, c'est la lenteur des manœuvres. Chaque fois que l'on donne un ordre à la manette, il faut attendre deux plombes pour que le robot s'exécute. Alors, quand le Defender approche, c'est coton. La deuxième critique concerne la prise en main et la compréhension de toutes les commandes et options durant le jeu. Hormis ces deux pépins, Iron Helix est doté d'un excellent intérêt, qui fait de ce CD un véritable jeu à suspense.

LAURENT

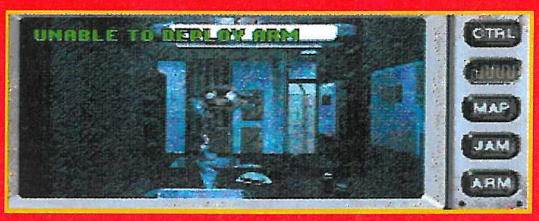
Tatiana SEMENOVSKY.

Joseph GEIST.

Voici quelques personnages importants du jeu. Prenons Tatiana Semenovsky... Elle est, ou plutôt était, l'officier de sécurité du vaisseau. Elle a une double importance. D'abord, parce que c'est le premier ADN que vous trouverez, et d'autre part, parce que son rang hiérarchique vous permettra d'aller dans des endroits où d'autres n'ont pas accès. Les personnages essentiels sont William Parrish (le commandant), son fidèle lieutenant, Cate Ingram, Joseph Geist, et enfin Robert Benedetti, le giga spécialiste des armes.

Pour naviguer entre les étages, ouvrez la porte de l'ascenseur (évidemment), et grimpez. Le vaisseau comporte six étages. Choisissez le bon, en faisant attention à ne pas descendre au même étage que le Defender.

Ce genre de salles, vous en verrez pas mal. Certaines seront très utiles, car vous y trouverez de nombreuses informations. Par contre, on peut aussi admirer le paysage. Ah, le repos intersidéral... J'en rêvais. Et dans Iron Helix, de nombreux couloirs vous montreront les étoiles. Mais on n'est pas là pour beurrer des sandwiches. Bon, on y retourne ?

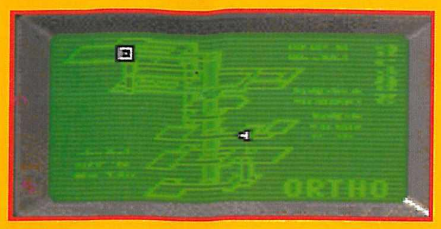


Le matin, j'ai toujours une tête à coucher dehors. En tout cas, faites un détour par les toilettes. Si vous n'avez pas de petite envie, allez y quand même, et pour deux raisons. La première, c'est que vous y trouverez peut-être quelque chose, et la deuxième, c'est que c'est le seul endroit où vous pourrez voir votre tronche. Bah...

IRON HELIX

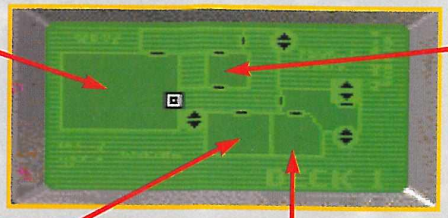
Regardez-le bien, car lorsque vous le verrez, il ne vous restera plus longtemps à vivre. C'est le Defender. Il n'est pas bien gros, mais il y va fort. Même si vous balancez un coup de brouilleur, ne passez pas devant lui, car bien qu'il soit dans la panade, il vous éliminera sans hésitation.

Le petit rond, autour du pavé directionnel, ce n'est pas pour faire joli. Car les programmeurs, et nous-mêmes, savons que vous êtes de grands étourdis. Donc, pendant le jeu, vous n'aurez pas toujours un œil sur votre radar. Ce scanner vous indiquera donc votre position par rapport au Defender. Lorsqu'il est vert, tout roule, vous êtes à peu près tranquille. Lorsqu'il devient jaune, vous pouvez commencer à trembler, il s'approche. Il est probablement au même étage que vous, et à une distance assez restreinte. Méfiez-vous, car le Defender circule par les échelles, et n'emprunte jamais l'ascenseur (c'est débile, mais tant pis). Il peut donc être juste en dessous de vous. Enfin, et là vous pourrez flipper, lorsque le scanner deviendra rouge, cela voudra dire qu'il est tout à côté de vous. Un conseil ? Barrez-vous !



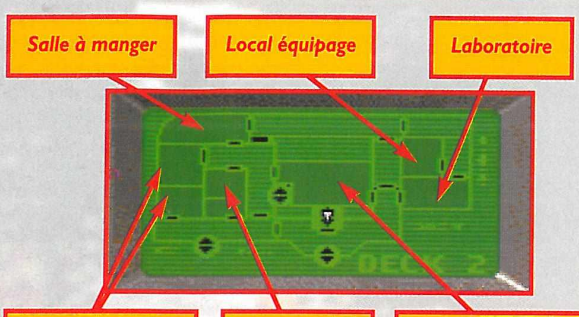
Pour surveiller votre évolution dans le dédale de couloirs et de pièces du SS Jeremiah Obrian, et surtout veiller aux déplacements du Defender, vous disposez d'un radar. Celui-ci peut être réglé de trois manières différentes : la première vous montre l'étage où vous vous situez, la deuxième vous indique la position du Defender, et enfin la troisième vous expose l'ensemble des étages (six au total), avec votre place (triangle blanc) et celle de votre ennemi (carré blanc).

ÉTAGE 1



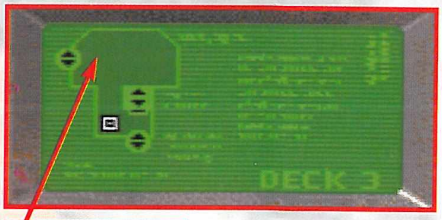
C'est à cet étage que se trouve la pièce la plus importante du début de jeu. Il s'agit de l'ADN du capitaine qui se trouve dans sa chambre. Je ne vous dirai pas où exactement, car on ne va pas vous mâcher tout le boulot non plus. Une fois que vous l'aurez, une grande partie des informations détenues par l'ordinateur vous sera accessible. À ce propos, l'ordinateur vous donnera le code du capitaine. Il est bien planqué dans les chapitres, mais j'ai fini par l'avoir. Notez-le bien : 1269.

ÉTAGE 2



L'étage le plus fourni du vaisseau. Fouillez bien toutes les pièces, baladez-vous dans les toilettes et les douches. Vous ne risquez pas de déranger, tout le monde est mort. Il vous faudra vous y prendre à plusieurs fois pour visiter de fond en comble l'étage 2, car le Defender ne vous laissera pas tranquille assez longtemps. Soyez donc méthodique : faites quelques pièces d'un bout à l'autre, puis lorsque le robot ennemi arrive, changez d'étage, attirez-le vers le 5 ou 6, puis revenez.

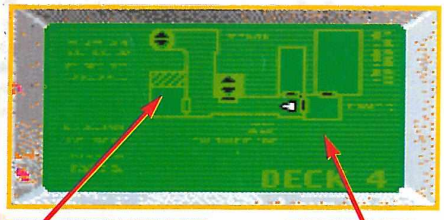
ÉTAGE 3



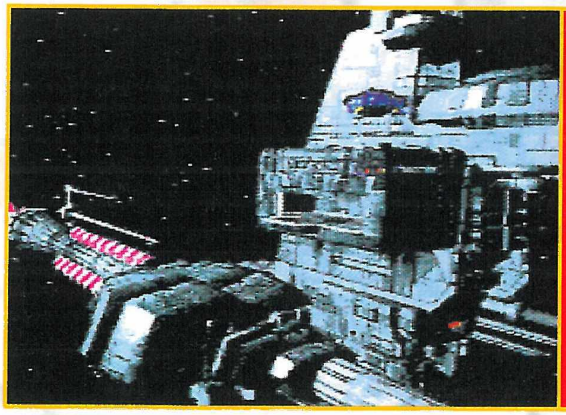
Mais il est tout petit !? Ben oui... Mais ce n'est sûrement pas une raison pour le négliger. En plus, vous pouvez admirer le splendide ciel étoilé.

Bizarre... Vous avez dit bizarre ? Non, je n'ai pas dit bizarre. Tiens, comme c'est bizarre. Vous voulez du bizarre ? Pas de problème... Allez faire un tour du côté des laboratoires. Vous pourrez assister au nouveau spectacle de David Copperfield, qui mettra en lévitation une jeune femme.

ÉTAGE 4



Voici l'étage où vous commencerez votre périple. Lorsque vous commencerez, avancez trois fois, puis retournez-vous. Sur le mur, vous trouverez l'ADN de Tatiana Semenovsky. Voilà, quelques portes vous seront maintenant ouvertes. Par contre, les pièces de l'étage 4 sont dépressurisées. Interdiction totale de pénétrer. De toute manière, vous n'y arriverez pas. C'est pas grave, on verra plus tard.

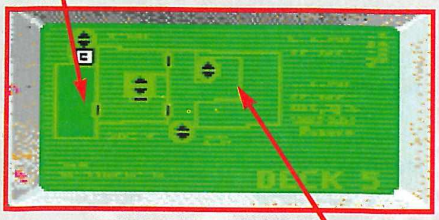


La belle planète que vous apercevez est Calliopée. Le gros vaisseau est le SS Jeremiah Obrian. La petite chose à gauche, c'est vous. Voilà, tout le monde est réuni. Votre hôte, le Defender, est déjà à bord.

IRON

ÉTAGE 5

Salle de contrôle des armes



Salle des machines principales

L'étage 5 est bien fourni en ADN humain. Celui du spécialiste des armes, Bobby Benedetti, se trouve tout simplement dans la salle de contrôle desdites armes. Vous aurez également le bonheur de vous emparer de l'ADN de l'ingénieur principal, Joe Geist, qui se trouve dans la salle des machines.

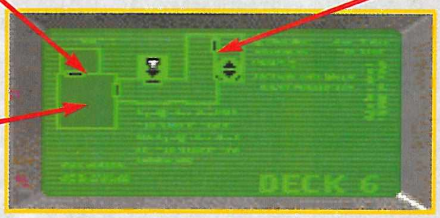
Une petite astuce, qui peut vous être fort utile, concerne le pré-scanner pour détecter la substance organique. De préférence, déconnectez-le (dans les options), car sinon, à chaque fois que vous l'utiliserez, vous perdrez un point d'énergie. Dommage. Le seul avantage du pré-scanner, est que quand vous sortez votre bras, il vous indique directement l'endroit où se trouve l'ADN. Si vous le mettez sur Off, l'écran vous indiquera la présence de celui-ci, mais sans vous dire le lieu exact.

Certains niveaux sont hors service. Comme celui-ci. Heureusement, tel un mineur de fond, vous avez une petite lampe sur le sommet du crâne, qui vous aidera dans la pénombre. En tout cas, cela rajoute un peu de suspense et d'angoisse.

ÉTAGE 6

Salle de contrôle

Débarras



Sas

Le sixième étage (le plus bas, tout comme la logique l'indique) n'est pas grand, mais vous réserve quelques surprises, dont l'infime honneur de trouver l'ADN de Wayne Hendrix, spécialistes des communications, et de Jake Blatman, le doc local. Le premier se situe dans la salle de contrôle, et le second dans le débarras. Ce ne sont pas les seuls que vous trouverez, il en reste pas mal, mais bon, avec ça, vous pourrez avancer.

Bon, maintenant, je vais vous expliquer comment fonctionne le tableau de bord de votre robot (probe en anglais). Si vous appuyez sur Start (voyant Control), vous accéderez à votre système (scanner, pause, sauvegarde...). Le bouton C vous permettra de choisir votre radar. En actionnant le A, vous sortirez votre bras, que vous dirigerez avec votre pavé directionnel. Le petit écran en bas est votre radar, sur lequel vous voyez votre évolution et celle du Defender. La barre verte et rouge est votre niveau d'énergie. Vous avez ensuite le pavé directionnel, pour vous déplacer. Les deux flèches à gauche vous serviront pour vous déplacer avec les échelles. Si vous voulez monter, appuyez deux fois vers le bas. La manip' est la même pour le haut. Sur l'écran principal, l'ordinateur vous indique votre position et les éléments présents autour de vous. J'ai gardé le meilleur pour la fin, à savoir votre défense. Vous n'avez pas d'arme contre le Defender. La seule chose dont vous disposez est un émetteur de sons très aigus (bouton B, voyant Jam), qui brouille le radar de votre agresseur. Pendant quelques secondes, il sera dans le cirage, et vous en profiterez pour aller voir ailleurs s'il y est. Par contre, utilisez-le bien, car à chaque fois, vous perdez un peu d'énergie.

HELIX

MEGA-CD

JEU IMPORT

SON 17/20

Une musique d'intro très techno-indus, de bons bruitages, avec des digits bien réalisés. Par contre, j'aurais souhaité un peu plus de bruits de fond.

GRAPHISME 18/20

Ce jeu est à 99% en images digitalisées. En plus, elles sont de bonne qualité. Je vous promets qu'on se croirait vraiment dans un vaisseau spatial.

ANIMATION 18/20

Le bras est bien articulé, et bouge avec une fluidité sans faille. Les déplacements dans les longs couloirs sont impeccables ou presque.

MANIABILITÉ 15/20

Si les fonctions de la manette sont simples, la perception des commandes, c'est autre chose. Après chaque ordre passé, il faut attendre quasiment deux secondes.

INTÉRET 18/20

Iron Helix est passionnant. On se promène dans tout le vaisseau, on découvre, on enquête. Bref, c'est un jeu sur lequel on a vraiment envie de passer des nuits.

✦ AVENTURE ✦

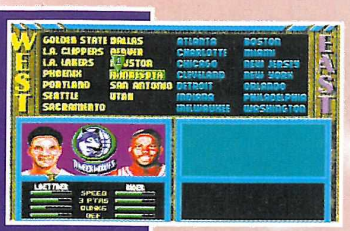
ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE MISSIONS : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

\+ *Une giga atmosphère.*
\+ *La qualité graphique.*
\+ *La recherche.*
\+ *Le suspense.*
\- *La lenteur.*

90%

ZAPPING

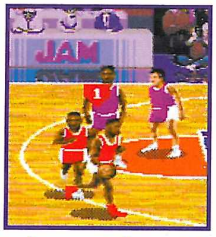
Pour ceux qui ignorent complètement le sujet de NBA Jam, et qui sortent d'une période d'hibernation de 257 ans, le mystère doit être épais et sombre. Tout d'abord, ils ne connaissent pas le basket, puisqu'il a été inventé en 1891, ni la NBA (National Basketball Association), la fédération américaine. Quant à Jam, ne croyez pas que cela ait un rapport quelconque avec la confiture. Ce terme désigne ici l'action d'enfoncer violemment quelque chose, en l'occurrence un ballon dans un panier percé et haut placé. Toujours pour ceux qui sortent du coma, ce sport, qui se pratique normalement à cinq joueurs, consiste à marquer plus de points que l'équipe adverse. Ici, dans NBA Jam, il va s'agir, au cours de matches à deux contre deux, de donner un maximum de spectacle en exécutant des smashes très impressionnants, à l'aide de joueurs dotés de talents un peu surnaturels. Que ceux qui en sont restés au jeu de paume suivent attentivement les explications suivantes...



Voici l'écran à partir duquel vous pourrez choisir vos stars de la NBA. 27 équipes de 2 joueurs vous sont proposées, dans lesquelles sont présentes les grandes stars américaines : Mourning, Johnson, Laettner...

NBA Jam est un des seuls jeux de basket dans lequel il n'est pas trop galère d'intercepter la balle. Pour cela, il vous suffira de sauter au bon moment (bouton A), c'est-à-dire lorsque votre adversaire shoote. Vous pouvez également lui piquer le ballon en jouant plus "physique", et en bousculant le joueur visé (bouton C plus turbo).

NBA JAM



Non, vous ne jouez pas avec des chaussures fluorescentes. Seulement, celles-ci changeront de couleur (en fonction de celle de votre maillot) si vous enclenchez le turbo. Celui-ci a une durée limitée, mais se recharge rapidement. Servez-vous en un maximum.

Si vous arrivez lancé, vous avez quelques chances d'envoyer votre adversaire lécher le parquet. De même, lorsque vous êtes entouré de joueurs adverses et que vous avez le ballon en votre possession, il vous est possible de distribuer quelques coups de coude pour faire le ménage. Ne vous inquiétez pas pour l'arbitre, il ne siffle rien, si ce n'est les violations des temps de tir, ou quand vous avez empêché un ballon de rentrer.

À la mi-temps de chaque rencontre, il vous est possible de visionner quelques images digitalisées, extraites de matches de la NBA. Dommage que ce soit si petit et si court, car il est bien connu que plus c'est long, plus c'est bon.

Lorsque vous aurez marqué trois paniers consécutifs avec le même joueur, celui-ci deviendra un super héros masqué du basket. C'est-à-dire que son turbo sera permanent, et que le ballon, en votre possession, sera incandescent. Cela aura pour effet d'éloigner les adversaires, et de brûler les filets du panier. Toute cette magie durera jusqu'à ce que vous encaissiez un panier.

Pour réaliser un smash comme celui-ci, prenez de l'élan avec le turbo (bouton B), et appuyez sur le A pour smasher.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Vous connaissez NBA Jam sur Megadrive ? Eh bien, on prend les mêmes et on recommence. À l'exception des joueurs qui ont été remis à jour, et des sons qui ont été améliorés (encore heureux), la version Mega-CD est exactement la même que celle de la 16 bits. D'accord, ce jeu booste toujours autant, les smashes sont toujours aussi spectaculaires, les graphismes très bons, l'animation assez poussée, et la maniabilité excellente, mais sinon, il n'y a rien de nouveau. On aurait pu s'attendre à des animations supplémentaires, ou quelques innovations. C'est du CD-Rom, quand même ! Mais bon, NBA-Jam est quand même un super titre, malgré une durée de vie limitée, qu'il vous faut posséder si ce n'est pas le cas sur Megadrive, et si vous aimez le basket.

LAURENT

MEGA-CD

SON	18/20	GRAPHISME	16/20
ANIMATION	17/20	MANIABILITÉ	17/20

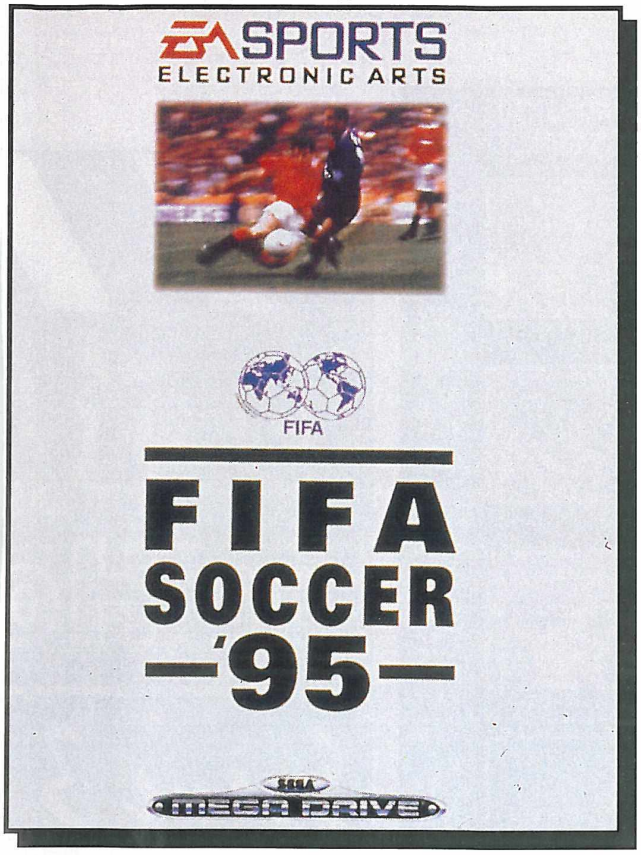
INTÉRET 17/20

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE D'ÉQUIPES : 27
NB DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

85%

L'ABONNEMENT FOOT !



FIFA SOCCER 95

Un des meilleurs jeux de l'année

1 Abonnement de 6 mois à

MEGA FORCE

MEGADRIVE

490F*

Port compris

Prix public du jeu 450F

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE :
En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez EN PLUS, le jeu FIFFA SOCCER 95 sur MEGADRIVE . FAITES VOS COMPTES...

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

ABONNEMENT

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld Mac Donald, 75 019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai FIFA SOCCER 95 sur MEGADRIVE au prix de 490 F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément FIFA SOCCER 95 au prix de 450 F sur MEGADRIVE (+ 30 F de port) et l'abonnement de 6 N° à Super Power de 180F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

COMMANDE D'ANCIENS NUMÉROS

❑ JE COMMANDE LES ANCIENS NUMÉROS DE MEGA FORCE

.....

AU PRIX DE 40F CHAQUE EXEMPLAIRE (PORT COMPRIS) (50F pour l'étranger)

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

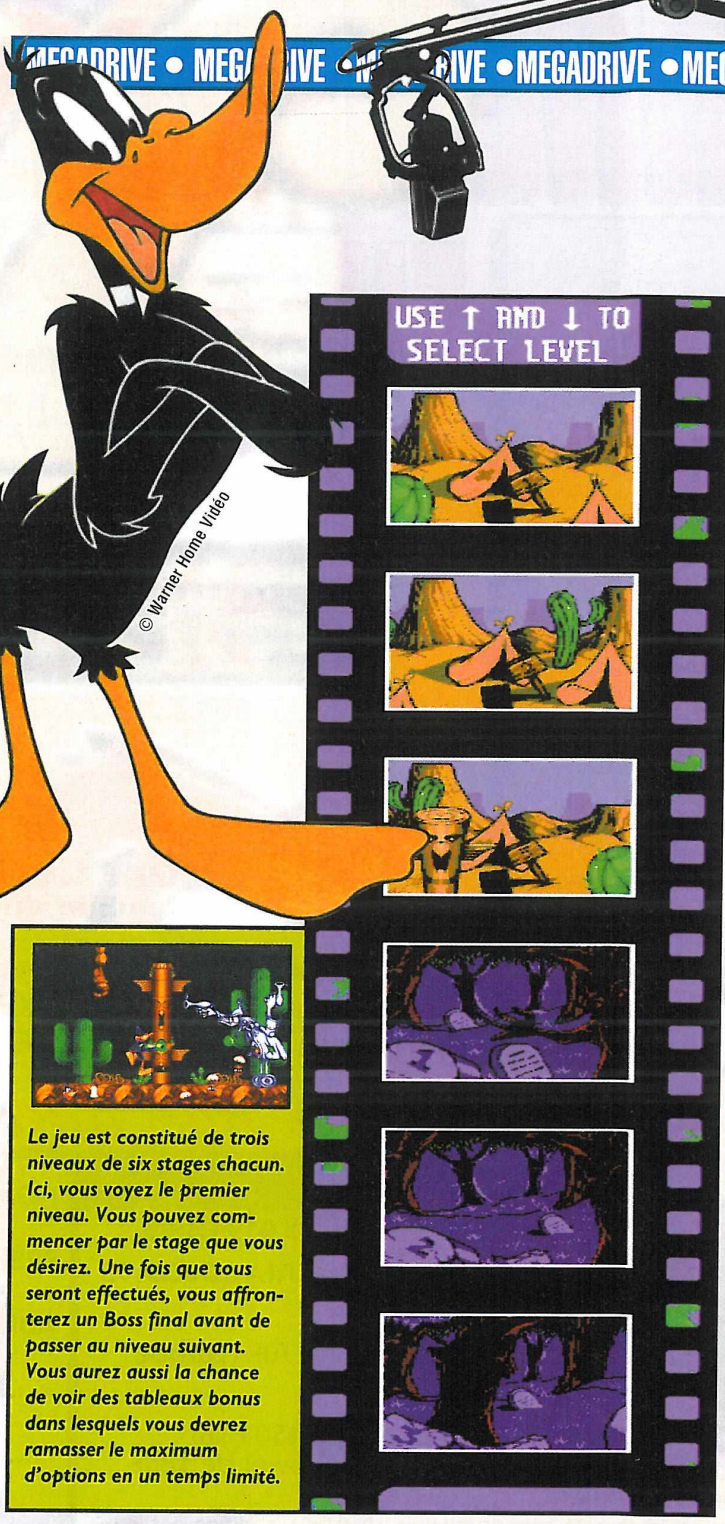
PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....

ZAPPING

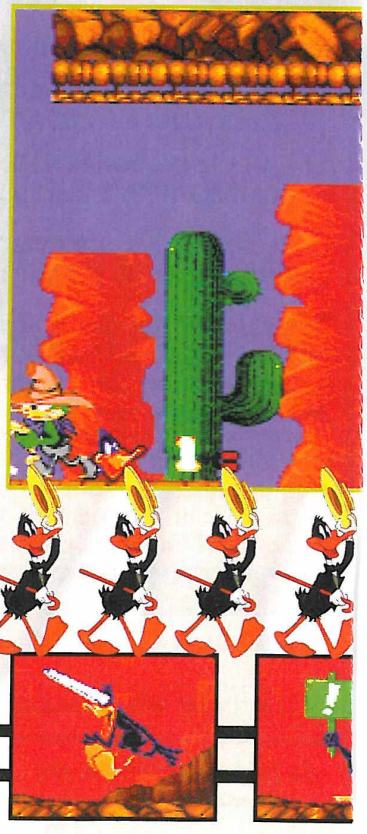
Yosemite Sam vient d'être cambriolé ! En rentrant ce matin dans son bureau, il a retrouvé son coffre entièrement éventré avec un message à l'intérieur qui disait : "Payez-moi un million de dollars si vous voulez revoir un jour votre Oscar. Et n'essayez pas de me suivre car j'ai laissé de la dynamite partout sur la route. Signé Duckbrain. "Désespéré, au bord du suicide, les yeux pleins de larmes, Sam appelle son vieil ami Daffy Duck en lui expliquant l'affaire et en lui demandant de l'aider à tout prix. Généreux et serviable, Daffy tente dans un premier temps de rassurer le pauvre Sam et lui assure qu'il fera tout pour récupérer son Oscar des mains de l'ignoble Duckbrain. Mais rien n'y fait ! Sam est dans un état d'excitation proche de celui d'un éléphant en rut et rien ne pourra rien changer tant qu'il n'aura pas retrouvé son Oscar. Après de vives discussions, Daffy se rend chez Sam en brandissant sa toute dernière arme, un pistolet magique à projection de gomme. Avec un tel instrument, il compte paralyser ses ennemis, désamorcer les dynamites et mettre la main sur l'Oscar. Tout laisse à penser que Duckbrain s'est caché à Hollywood et, pour y parvenir, Daffy Duck devra parcourir bien du chemin...



© Warner Home Video

Daff
in Ho
Scène 3

Le jeu est constitué de trois niveaux de six stages chacun. Ici, vous voyez le premier niveau. Vous pouvez commencer par le stage que vous désirez. Une fois que tous seront effectués, vous affronterez un Boss final avant de passer au niveau suivant. Vous aurez aussi la chance de voir des tableaux bonus dans lesquels vous devrez ramasser le maximum d'options en un temps limité.



✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Lorsque l'on découvre Daffy Duck pour la première fois, on reste admiratif devant son animation qui nous rappelle parfaitement celle du dessin animé. Le jeu s'annonce donc très bien, d'autant que son arme est originale et qu'il faut mettre le bec dans tous les recoins pour déceler un passage secret. Pourtant, même si plus tard Daffy Duck laisse son arme pour préférer les Arts Martiaux, les choses et les événements qui s'ensuivent ne changent pas vraiment. On doit toujours trouver des bâtons de dynamite et le jeu semble un peu répétitif. Si cette impression persiste, c'est que tout au long du jeu, il ne se passe jamais rien de bien extraordinaire. Néanmoins, Daffy Duck reste un bon jeu de plates-formes mais qui souffre une fois de plus d'un grand manque d'originalité. Le jeu est beau, bien animé, mais ne décolle pas comme on aimerait qu'il décolle. Et ça, on le regrettera un peu.

FRANCIS

Duck

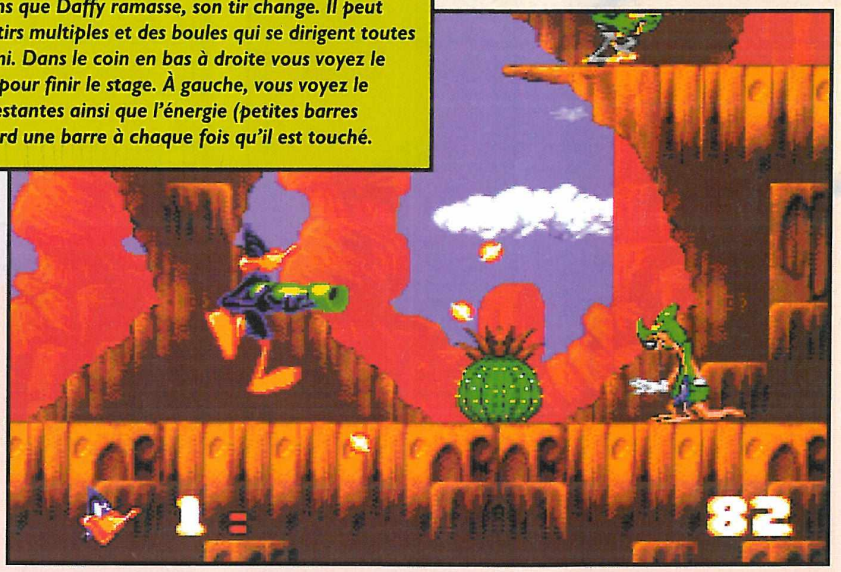
lywood

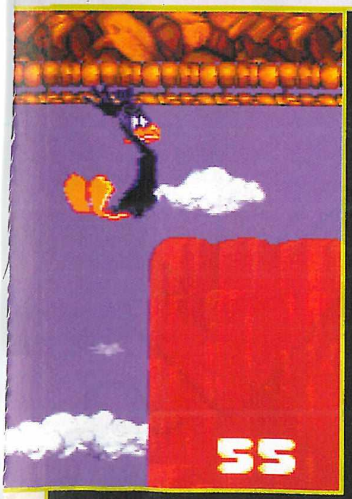
2000ème

Daffy doit attendre que le petit cochon ait lancé sont débouche WC pour s'approcher de lui. Pour éliminer ses adversaires, Daffy ne peut pas leur sauter dessus. Il doit utiliser son arme, ni de trop, ni de trop loin pour emprisonner l'ennemi dans une bulle. Daffy doit ensuite toucher la bulle pour la faire disparaître.

Daffy Duck s'est brûlé en s'approchant trop près d'une flamme ! Le chiffre au-dessus de sa tête indique combien de secondes il lui reste avant de partir en fumée. Trouvera-t-il un seau d'eau à temps ?

Suivant les options que Daffy ramasse, son tir change. Il peut ainsi obtenir des tirs multiples et des boules qui se dirigent toutes seules sur l'ennemi. Dans le coin en bas à droite vous voyez le temps qu'il reste pour finir le stage. À gauche, vous voyez le nombre de vies restantes ainsi que l'énergie (petites barres rouges). Daffy perd une barre à chaque fois qu'il est touché.





En s'accrochant ainsi, Daffy peut ensuite avancer et sortir son arme si un ennemi se présente face à lui. C'est également le moyen de franchir une série de cactus. Daffy ne peut pas orienter son arme dans toutes les directions, il ne tire que face à lui.

En s'accrochant à ce couteau, Daffy peut accéder à des endroits autrement inaccessibles.

Ce squelette ne peut pas être détruit. Il attrape sa tête et vous la lance dessus. Tout ce que vous pouvez faire c'est de lui sauter pardessus pour l'éviter.

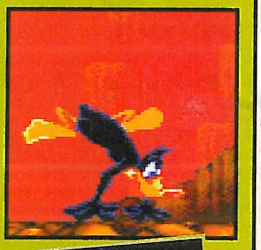
Daffy Duck ne se repose jamais ! Laissez-le ne serait-ce qu'une seule seconde sans surveillance et voyez ce qu'il fait ou ce qui lui arrive... Ne le laissez pas sortir sa télécommande et éteindre votre télé !

Les expressions de Daffy Duck ainsi que ses attitudes reprennent parfaitement celles de ses dessins animés. Regardez..

Daffy perd une vie.

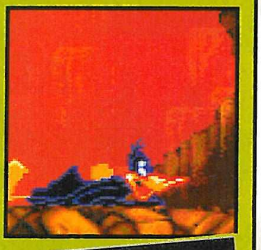
Le cactus s'approche en douce.

Que c'est douloureux de s'écraser le bec.



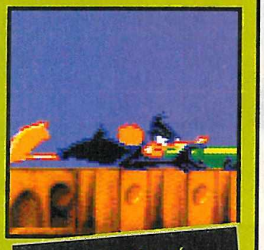
Vite, au sol !

Daffy dégaine.



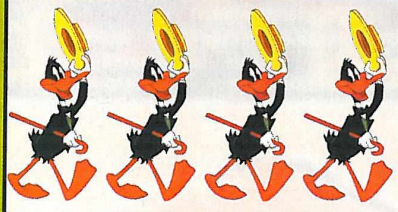
Daffy regarde en bas

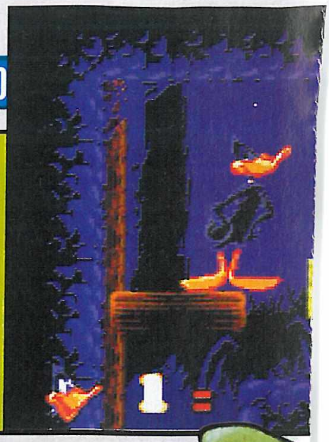
Prétentieux, en plus !



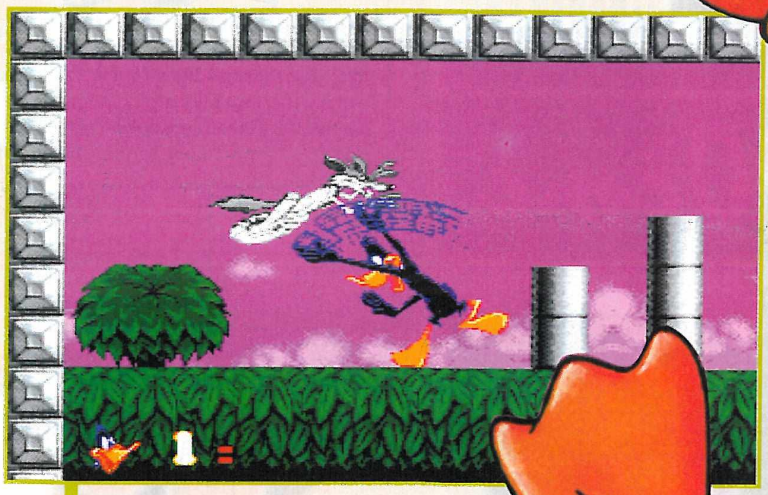
Un tir allongé.

L'objectif de Daffy est de ramasser un certain nombre de bâtons de dynamite pour continuer à progresser. Une fois qu'il est en possession de tous les bâtons, il doit trouver l'endroit qu'il pourra faire exploser pour continuer son aventure. Si ce bâton est facilement repérable, d'autres le sont beaucoup moins ! Daffy devra ramper pour en trouver certains et surtout essayer de passer à travers les murs car les passages secrets sont très nombreux.





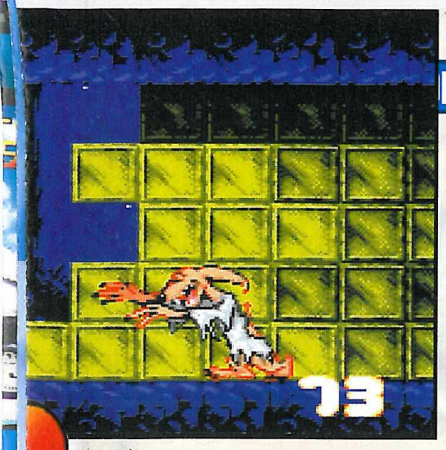
Ce mort-vivant est sorti tout à coup du sol et se dirige rapidement sur vous... Agissez au plus vite !

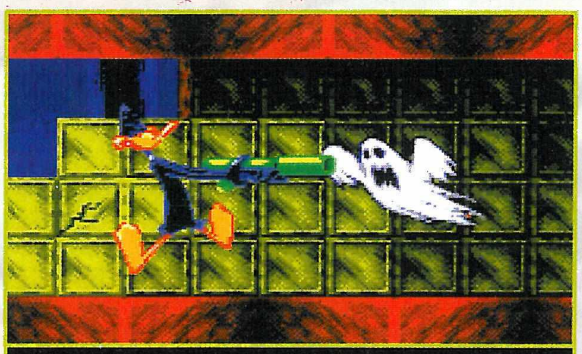


Dans le second niveau, Daffy Duck ne possède plus les mêmes armes et il est plus énervé qu'au début de son aventure ! Il se met en boule lorsqu'il saute, il fait du karaté, peut lancer des shurikens et donner des coups de patte.

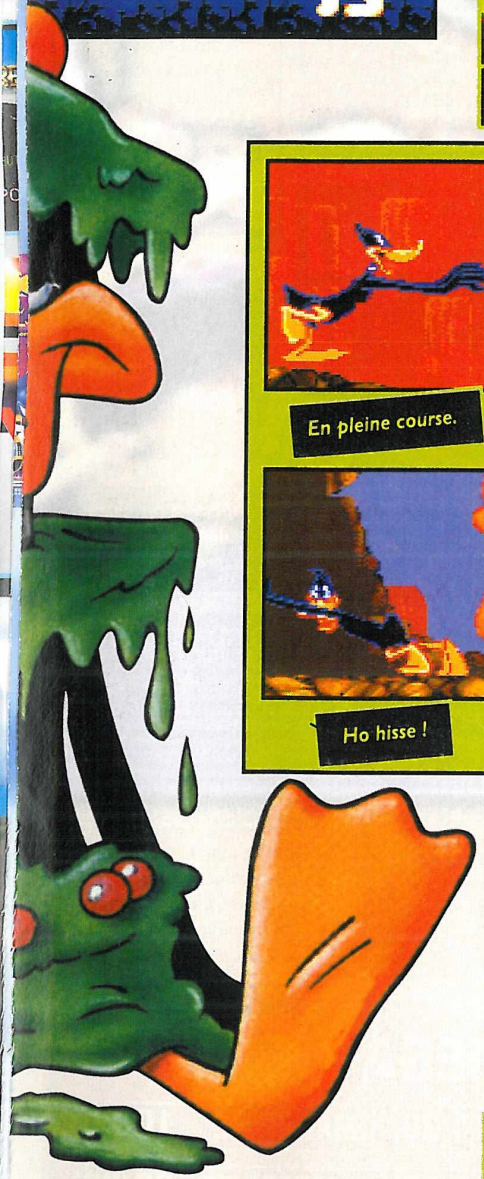
Daffy in Hol

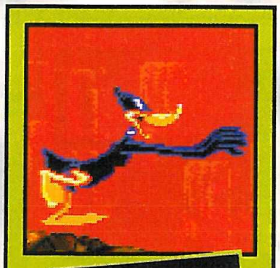
Scène 3





Les fantômes existent bien, en voici la preuve.



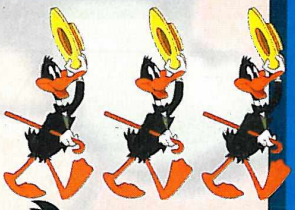


En pleine course.

Un choc terrible.

Ho hisse !

Daffy l'équilibriste.



Lorsque Daffy trouve une baguette magique, il devient invincible quelque temps. Un petit ange se trouve alors au-dessus de sa tête.

Sur son passage, Daffy voit sortir du sol plein d'options qui lui permettront d'augmenter son score, de gagner des vies et de modifier son tir.

MEGADRIVE

SON	16/20

Les musiques sont vraiment très attirantes et mettent une très bonne ambiance style dessin animé. Par contre, les effets sonores sont insuffisants.

GRAPHISME	16/20

Les tableaux sont assez variés et leur qualité s'améliore en avançant dans le jeu. Le personnage à une bonne taille. Les couleurs sont bien associées.

ANIMATION	16/20

L'animation de Daffy est fluide, rapide et très complète ! Mais il n'y a pas de superbes animations et rien de spectaculaire. Les ennemis sont bien, quant à eux.

MANIABILITÉ	17/20

Daffy Duck se manipule facilement et avec précision. Il réagit au quart de tour ! L'utilisation du pistolet pose parfois des problèmes mais rien de grave en soi.

INTÉRET	15/20

Si vous aimez les jeux de plates-formes, Daffy Duck est pour vous. Autant vous prévenir, vous n'y découvrirez cependant aucune grande originalité.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 18
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- \+ Les mimiques du canard.
- \+ Les différents tirs.
- \+ Les passages cachés.
- \- Une arme imprécise.
- \- Épreuves très peu variées.

82%

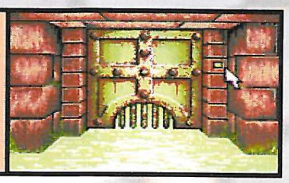
ZAPPING

EYE OF THE BEHOLDER

Les Seigneurs de la ville de Waterdeep se sont rassemblés ce matin pour tenter de faire disparaître une fois pour toutes de leur cité un ancien démon qui la hante depuis fort longtemps déjà. Ils ont envoyé des messages dans tout le pays pour dénicher des héros et les ont convoqués pour leur faire passer de nombreuses épreuves de sélection. Au bout du compte, quatre d'entre eux ont été engagés pour trouver le démon et le détruire. En seront-ils capables ? Avant de commencer leur mission, ils ont préparé leur équipement avec un soin tout particulier car ils savent qu'ils partent pour un dangereux voyage. Ils commenceront leurs recherches sous la ville, dans les égoûts et les catacombes obscures... Cette équipe de courageux est constituée d'un guerrier, d'un magicien, d'un prêtre et d'un voleur. Pourquoi avoir choisi des personnes si différentes ? Simplement parce qu'à elles quatre, elles regroupent énormément de compétences qui peuvent leur être très utiles devant l'inconnu...

Les souterrains sont immenses et encore, vous n'avez pas changé d'étage.

Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte.



À peine avez-vous fait un pas dans les souterrains de la ville qu'un éboulement vous coupe toute chance de retraite. Le jeu se contrôle à l'aide de la flèche que vous dirigez sur l'écran.

Appuyez sur cette dalle pour lever le mur à votre droite.

Vous avez trouvé un trousseau de clés sur le cadavre.

Créez les quatre personnages que vous allez diriger. Leurs compétences sont tirées au hasard.

Dans ce menu, vous pouvez sauvegarder ou recharger une partie, choisir de jouer avec la manette ou avec une souris et gérer vos sorts...

Vous venez de trouver un bouclier. Equipez vos personnages comme bon vous semble et n'oubliez pas de leur donner à manger. Si l'un d'eux meurt, vous avez toujours accès à son matériel.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

La seule chose valable dans ce jeu, c'est son intérêt. Pratiquant moi-même des jeux de rôles, j'étais excité de découvrir ce que cela allait donner. Eh bien, j'ai été déçu ! Les musiques sont belles, comme d'habitude, mais, par contre, les effets sonores sont d'une qualité en dessous et en nombre insuffisant. La zone de jeu est toute petite et les graphismes n'attirent pas du tout l'œil. L'animation elle-même est fade et, lorsque les monstres se présentent rangés en file indienne, cela fait trop rire. Le pire, c'est la maniabilité et ce n'est pas faute d'avoir essayé. Avec la manette ou la souris, et quels que soient le type de configuration et la vitesse de déplacement choisis, on est toujours handicapés par quelque chose. Voilà un jeu qui a eu du succès il y a au moins dix ans sur micro et qui a été très mal adapté. À éviter absolument.

FRANCIS

MEGA-CD

SON	14/20	GRAPHISME	10/20
ANIMATION	10/20	MANIABILITÉ	08/20
INTÉRET	17/20		

✦ JEU DE RÔLES ✦

ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

62%

le club SEGA

tu es un joueur, deviens un expert !!

Rejoins le Club officiel des passionnés de l'univers et des jeux SEGA.

Reçois tous les mois "Select Round", un journal de 4 pages plein d'astuces, d'aides de jeu, de tests, de photos et d'informations sur toute l'actualité SEGA.

Profite de tous les autres avantages exclusifs qui t'attendent dans le Club SEGA :

- Une carte personnelle de membre du Club. (la carte "gold" s'obtient la 2ème année d'inscription au Club)
- Une carte de fidélité pour obtenir des cartouches gratuites.
- Un courrier personnel avec ton cadeau pour ton anniversaire.
- Des concours avec des cartouches à gagner.

N'attends pas inscris-toi et bénéficie pendant **toute une année** de ces privilèges pour seulement 69 Frs !!!

Pour t'inscrire au Club Sega, remplis le Bon d'inscription ci-dessous, joins un chèque de 69 Frs à l'ordre de SEGA (attention : seuls les chèques sont acceptés) et envoie-le à l'adresse suivante :

Club Sega - BP 3009 - 94944 CRETEIL CEDEX 9

Offre valable jusqu'au 1er mars 1995

bon d'inscription au Club Sega

(Merci d'écrire en majuscules)

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____

Date de naissance : _____

Type de console possédée : ☐ MASTER SYSTEM ☐ MEGADRIVE ☐ GAME GEAR ☐ MEGA CD

Sexe : ☐ Féminin ☐ Masculin

Nombre de jeux possédés : |_|_|

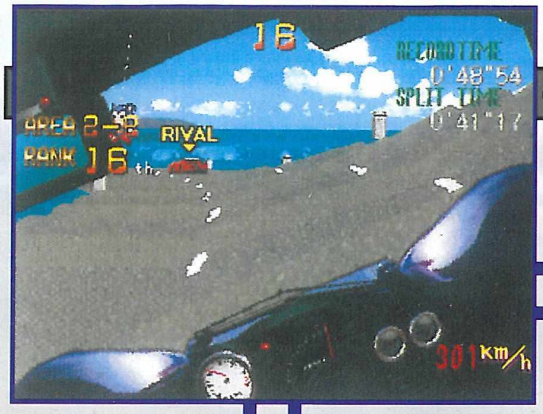
(Inscription réservée aux habitants de la France.)

Signature :

(de vos parents si vous avez moins de 18 ans).
Les adhérents pourront exercer un droit d'accès et de rectification.

ZAPPING

La Saturn est enfin disponible. Avec, plusieurs jeux, dont un jeu de course, Gale Racer. Comme tous les jeux Saturn, Gale Racer est bien entendu un jeu sur CD-Rom. À bord de votre bolide, partez à la conquête des routes américaines en traversant pas moins de huit contrées bourrées de pièges inattendus, de policiers collants, de poids lourds assassins, ou d'autres bolides, tous plus puissants les uns que les autres. Que ce soit sous la pluie ou dans la nuit noire, qu'il vente ou qu'il neige, il va vous falloir faire preuve d'une technique de conduite exemplaire pour espérer arriver à vos fins. Etre des plus vigilants et ce à tout moment, telle sera votre unique raison de vivre... Pourquoi est-ce que dois raconter des inepties pour remplir cette intro. Hein, pourquoi... Mais il n'y a rien à dire, y'a pas d'histoire, c'est juste une course de voitures sur Saturn. Vous pouvez jouer seul ou à deux, au choix et ce dans trois modes différents. C'est tout, le reste c'est vraisemblablement du bla-bla si je ne m'abuse. Mais non, il ne faut pas être si négatif. Il doit y avoir une histoire à ce jeu, une essence qui lui est propre, qui fait que ce jeu est un et un seul. Ça y est, j'y suis Gale Racer, est un jeu dans lequel vous devez fuir pour ne pas attraper la gale... non c'est trop nul... Oh et puis zut, c'est tout...



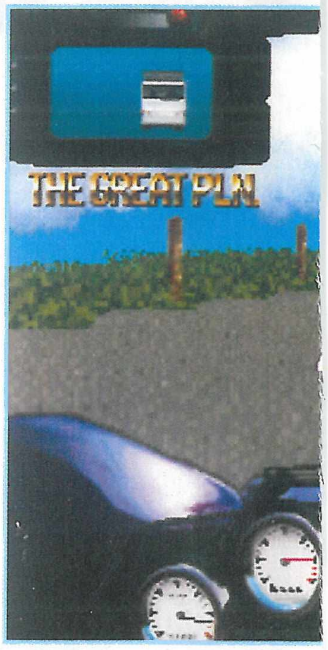
Dans tous les stages du jeu, vous aurez à affronter des rivaux qui prendront des formes diverses, que cela aille de simples voitures de courses aux poids lourds vicieux, qui vous poussent sans hésiter dans le vide. L'autre point intéressant réside dans les dénivellations de la route, faisant alors pencher votre véhicule et compliquant de ce fait la conduite en proportion.

Le but du jeu sera de relier d'Ouest en Est, le territoire des États-Unis. Ainsi, le jeu se divise en huit étapes, toutes subdivisées en quatre stages chacune. Bien entendu, il vous faudra de plus essayer d'aller le plus vite possible pour espérer être au top du classement général.

GALE

Sous la pluie, ou encore la nuit, la visibilité sera presque nulle. De ce fait, pour espérer arriver au bout, il vous faudra activer dans ces cas-là soit les essuie-glaces, soit les phares. Pour ce faire,

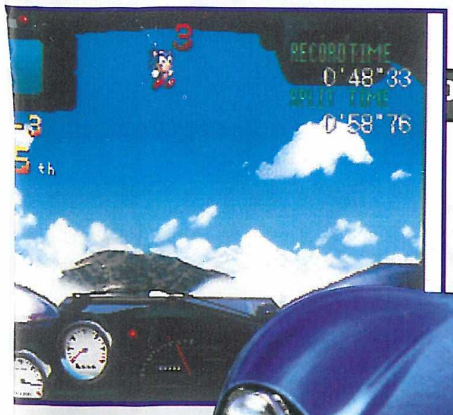
vous n'aurez qu'à appuyer sur L pour les phares et sur R pour les essuie-glaces. Ceci est sans aucun doute un des points intéressants du jeu.



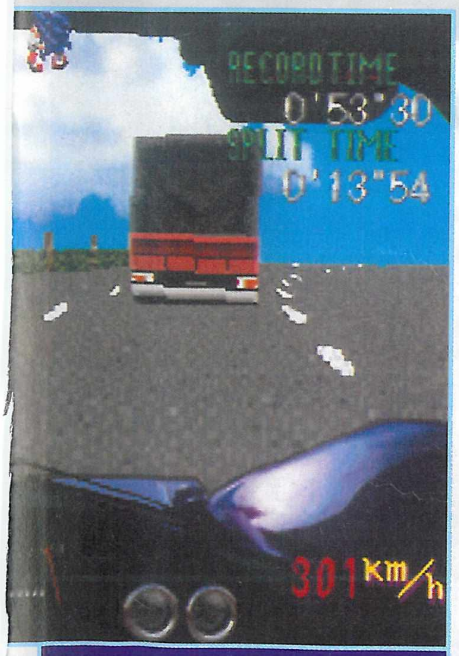
✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Deuxième jeu testé dans Megaforce, après Virtua Fighter, Gale Racer ne méritera pas pour autant une once d'indulgence de la part de la rédaction. Jeu de la nouvelle génération oblige, on était certes en droit d'attendre un jeu de la trempe d'un Ridge Racer. Difficile d'avouer qu'il n'en est rien et que si on comparait Gale Racer à tout autre jeu de course sur une 32 bits, il arriverait sans aucun doute en dernière position. Les graphismes sont un peu simplets et les textures appliquées ne sont pas de première finesse. Côté animation, et au vu du niveau des graphismes, on était en droit d'attendre quelque chose d'exceptionnel. Il n'en est malheureusement rien et le jeu semble même buggé par moment (notamment au moment des collisions). Enfin, l'originalité du jeu se résume au fait qu'on puisse utiliser les essuie-glaces ou encore allumer les phares encore que ce ne soit qu'à des instants bien précis du jeu. Pas grand-chose de captivant donc, si ce n'est les musiques. Mais bon, ici, cela ne sera pas assez suffisant pour contrebalancer les points négatifs de Gale Racer. Tout de même, on peut jouer à deux, et c'est fort heureux, mais sachez que la Saturn n'est vendue qu'avec une seule manette. Croyez-moi, évitez Gale Racer et procurez-vous plutôt VF ou encore l'excellent Tama.

SASHIMI



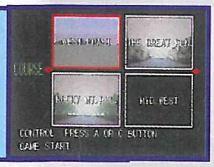
RACER



Que ce soit derrière un camion ou bien poursuivi par des voitures de police, il vous faudra faire preuve d'une capacité de conduite exemplaire si vous voulez arriver à vos fins.

Tunnels souvent identiques, décors pas très divers, virages devenant lassants, graphismes un peu décevants si ce n'est ceux des démos d'avant ou d'après jeu, Gale Racer manque d'originalité et même si c'est un jeu Saturn, le principe reste le même. Dommage, dommage...

Avant de commencer le jeu, vous pourrez sélectionner le mode que vous voudrez parmi le mode Speed Race (mode Histoire), 2 players VS (le mode deux joueurs l'un contre l'autre) et le mode Time Attack parmi les huit sélectionnables.



SATURN

JEU IMPORT

SON 17/20

C'est du pur CD, donc pas de problème, les musiques sont démentes. Un peu hard ou un peu techno, il y en a pour tous les goûts.

GRAPHISME 14/20

Venant de la Saturn, on pouvait espérer bien mieux. Alors il y a un vent de déception dans l'air. Seules les démos d'intro ont de la pêche de ce côté-là.

ANIMATION 14/20

Là aussi, on était en droit d'attendre d'avantage de Gale Racer au vu des capacités de la Saturn. Il se pourrait même que l'animation soit un tantinet saccadée.

MANIABILITÉ 13/20

Le bolide répond assez bien quand il n'y a personne sur la route, mais dès qu'un rival arrive, il est très dur de l'éviter. Sinon, rien de bien négatif.

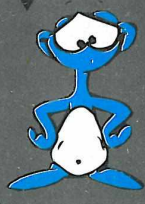
INTÉRET 12/20

Cette course de bagnoles est particulièrement décevante lorsqu'on songe à la machine sur laquelle, elle est programmée. Pour le coup, Sega m'a bien déçu !

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : SAUVEGARDE
CONTINUES : OUI

- ✚ *Les musiques entraînantes.*
- ✚ *Les virages sont réalistes.*
- ✚ *Essuie-glaces et phares.*
- ➖ *Des graphismes indignes.*
- ➖ *Une animation moyenne.*



70%

ZAPPING

MEGA-CD •

Toute la bande des Power Rangers est maintenant réunie, et prête à affronter les robots et autres monstres qui vont les assaillir. Ne les trouvez-vous pas terrifiants, avec leur tenue rose bonbon, rouge, jaune c..., noire, ou bleue ? Au passage, remarquez que le jeu, excepté les éléments en bas et en haut à gauche, est entièrement en images digitalisées, et en plein écran, ce qui est plutôt rare sur les jeux Mega-CD.

• M

Ils ne sont sûrement pas des inconnus pour vous. Ils envahissent en ce moment même nos écrans. Je ne parle pas des politiciens qui, eux, le polluent à longueur d'année, mais d'un groupe de super-héros. Ils sont cinq, et portent des tenues pour le moins fantaisistes. Non, ce ne sont pas les Musclés non plus. Ceux dont je vous parle sont quand même bien moins ridicules. Toujours pas d'idées ? Bon. Ils sont habillés en noir, rouge, rose, jaune et bleu. Ça y est ? Mais oui, ce sont les Power Rangers. Ces héros masqués, qui font un ravage aux États-Unis, et dont la musique est classée deuxième dans les charts britanniques (décidément, les Anglais et moi, ça n'ira jamais) déboulent en force sur le Mega-CD, dans un jeu pour le moins inspiré de la série. Le groupe est composé de cinq teenagers en pleine crise de puberté. Tous passionnés d'informatique et épris de justice (et non pas repris), ils sont un jour contactés pour devenir les "sauveurs du monde" : les Power Rangers. Leur rôle consistera à défendre la Terre des envahisseurs aliens. Lourde tâche.

Si vous voyez cette barre potentiomètre apparaître, appuyez sur A, B, C à toute vitesse. Quand la barre sera au maximum, comme ici, vous pourrez résister aux bras de fer.

Vous vous battrez aussi avec votre robot, le Mégazord. Il est le produit du croisement des robots individuels des Power Rangers.

POWER RANGERS

Tout au long du jeu, vous voyez des boutons s'afficher à l'écran. Appuyez dessus le plus vite possible (une seule fois). Si vous vous trompez ou n'appuyez pas, vous perdrez de la vie. Plus vous choisirez un mode difficile, moins les indications resteront longtemps.

Cet éclair symbolise les déplacements de nos héros.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Le style de Power Rangers est quelque peu spécial. On suit le feuilleton (entièrement en images digitalisées), qui retrace les aventures de la joyeuse bande de drilles, et on appuie sur les boutons au moment où ils s'affichent à l'écran. Vous trouvez ça passionnant, vous ? Moi non. D'accord, si l'on veut voir la suite, il faut y parvenir. Mais bon. L'intérêt, à moins que vous ne soyez un fêlé de la série télé, est franchement limité. Je dirais même qu'il est quasiment nul. Lorsque vous y aurez joué une ou deux fois, vous connaîtrez les manipulations presque par cœur, de même que les images qui vous passeront sous le nez. La durée de vie de ce jeu est donc vraiment faible. Les seuls points forts du jeu sont liés à son style : images digitalisées (pas 100% excellentes) plein écran, un son de qualité CD, et un vrai feuilleton (en anglais). Mais sur le plan ludique, c'est vraiment de la pseudo-interactivité de peu d'intérêt, et à la durée de vie restreinte.

LAURENT

MEGA-CD

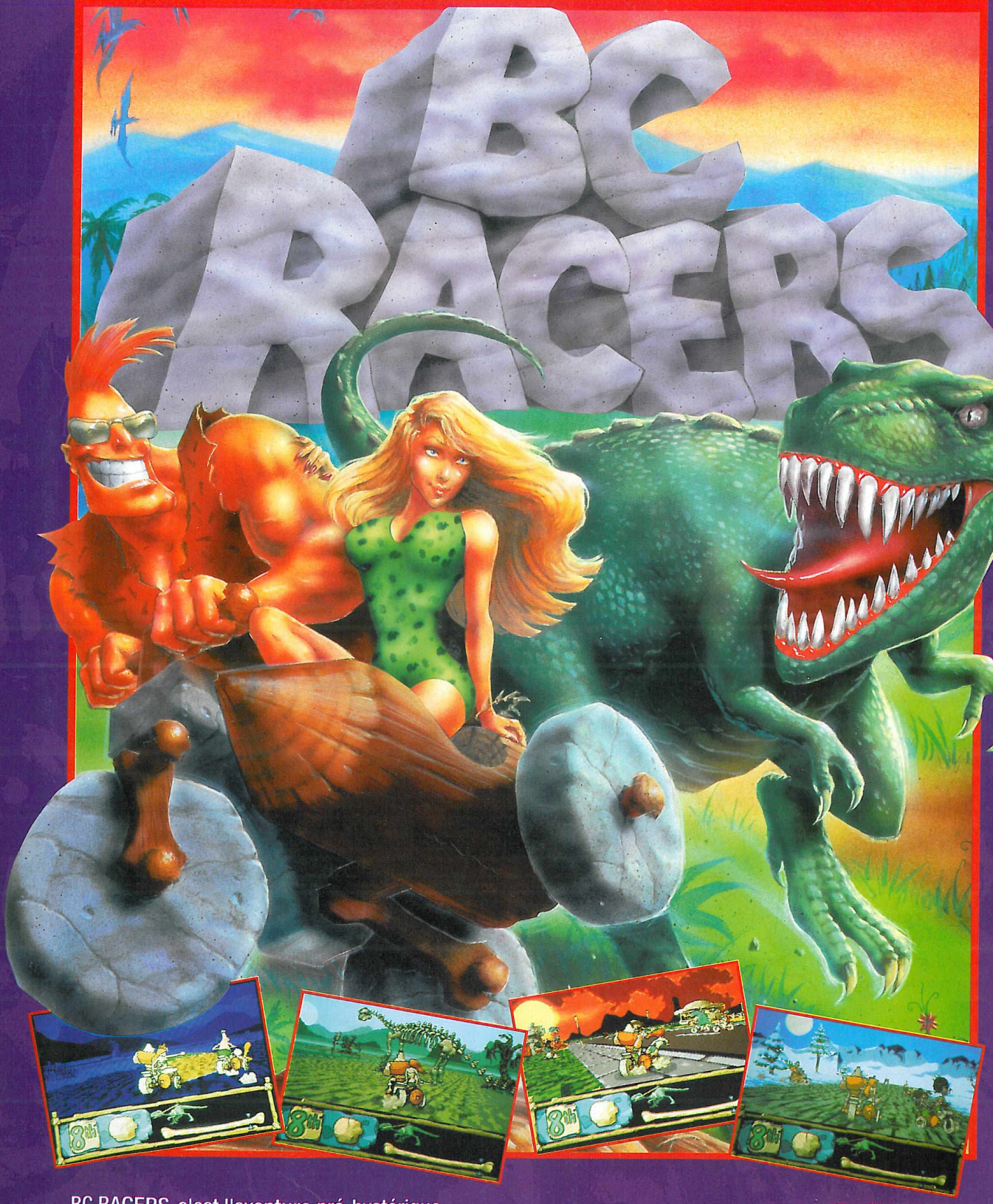
SON	18/20	GRAPHISME	17/20
ANIMATION	17/20	MANIABILITÉ	16/20
INTÉRET	12/20		

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ÉPISODES : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

68%

LES COUREURS PRÉHISTORIQUES



BC RACERS-c'est l'aventure pré-hystérique.
Cliff Ace, héros farfelu, se prend du bon temps avec son fils des cavernes Roxy. Juchés sur leurs bicyclettes sur-puissantes, ils foncent et détruisent tout sur leur passage, parmi les 32 coureurs enragés. 3D, course de dessin animé contre une armée de champions de l'Age de Pierre.

DISPONIBLE SUR PC et PC CD ROM

CORE DESIGN LIMITED

SEGA™

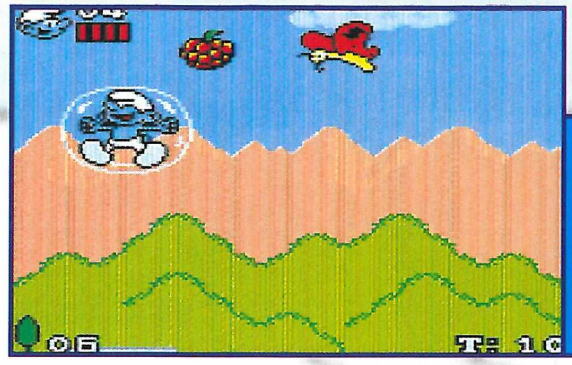
MEGA-CD

BC Racers © Core Design Limited. All Rights Reserved. 55 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Telephone (01332) 297797 Facsimile (01332) 381511.
SEGA and SEGA MEGA-CD are all registered trademarks of Sega Enterprises Limited. All rights reserved.

ZAPPING

GAME GEAR •

Avez-vous le mal de l'air ? Non ? Tant mieux, car vous devrez vous balader sur le dos d'une bien belle cigogne. Évitez les glands de l'oiseau, et les éclairs qui vous tomberont dessus plus loin. Ne vous énervez pas dans ce niveau, même si certaines collisions de sprites



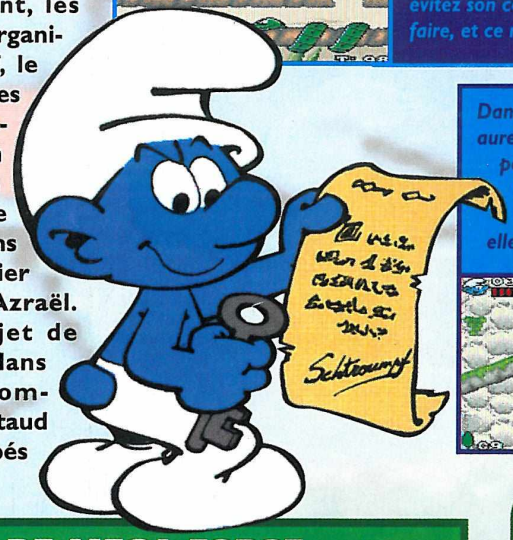
En fonction du nombre de points accomplis pendant un niveau, vous aurez droit à des stages bonus. Ici, par exemple, vous êtes dans une bulle, et devez ramasser un max d'objets en évitant les papillons. Ou bien encore, vous vous trouverez sur un barrage ou devrez sauter de champignon en champignon. Essayez autant que possible de participer à ces manches. Elles vous rapporteront des vies et des points.

LES SCHTROUMPFS

de taille ridicule, 17 centimètres pour les plus grands d'entre eux, et de poids proportionnel, les Schtroumpfs, ces petits êtres bleus, sont une espèce en voie de disparition. D'origine très lointaine, les premiers ont été repérés au Moyen-Age. On ne connaît pas exactement la façon dont ils sont apparus. Très proches du milieu forestier, certains scientifiques ont avancé l'hypothèse qu'ils seraient des descendants des gnomes qui hantaient nos bois. Leur style de vie est un peu particulier puisqu'ils vivent dans des champignons. Ils vivent essentiellement des produits de la forêt que sont les feuilles de salsepareille et les framboises. Socialement, les Schtroumpfs sont très organisés. Ils ont un seul chef, le Grand Schtroumpf, qui les dirige et leur sert également de sorcier. Chacun a sa place et sa fonction au sein de cette petite société. Seule ombre dans leur paisible vie, le sorcier Gargamel et son chat Azraël. Ce chapitre fera l'objet de notre prochain cours, dans lequel nous verrons comment le Schtroumpf costaud sauvera ses amis, kidnappés par Gargamel.

LE PREMIER BOSS : LE SERPENT

Pour l'avoir, sautez sur sa tête, et évitez son corps. Il n'y a que ça à faire, et ce n'est pas bien méchant.



Dans la montagne, vous aurez besoin des oiseaux pour traverser les ravins. Par contre, ne sautez pas sur les abeilles, elles n'aiment pas ça.

Dans les marais, vous devez sauter sur les grenouilles lorsqu'elles apparaissent, afin de pouvoir atteindre un nénuphar, ou un moustique géant. Vous devrez également attraper des lianes. C'est ici que la maniabilité est grave. Le truc consiste à s'y accrocher, et à se placer le plus possible sur le côté de la liane pour atteindre la suivante.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Je dois vous avouer que c'est un véritable plaisir de voir les Schtroumpfs évoluer sur Game Gear. Ce jeu de plates-formes est tout ce qu'il y a de plus agréable. Des niveaux très variés et nombreux, une bonne dose d'agilité... Bref, tout ce qu'il faut pour bien s'amuser. Par contre, certains passages sont plus que pénibles. Il y en a un notamment qui m'a particulièrement titillé la glande de l'énervement. Il s'agit des Marais (niveau 4). Se déplacer de liane en liane est une vraie plaie, principalement à cause de la maniabilité, qui dans l'ensemble n'est pas fameuse. Autre ombre au tableau, l'animation. Si la plupart des tableaux sont bien animés, il en est d'autres qui sont carrément saccadés. Au début, je croyais que mon écran était "parkinsonnien", mais non, les tremblements venaient du jeu. Excepté ces deux petits problèmes techniques, Les Schtroumpfs constitue un bon petit soft, d'une durée de vie correcte. En outre, retrouver les petits êtres bleus est toujours sympa.

LAURENT

GAME GEAR

SON	16/20	GRAPHISME	17/20
ANIMATION	15/20	MANIABILITÉ	14/20
INTÉRET	16/20		

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : INFOGRAMES
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

80%

HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

PAR MIRACLE SI ON TE PROPOSE MOINS CHER, DEDUIT 10,00 F DU MEILLEUR PRIX ET ENVOIE NOUS TA COMMANDE

SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F
AER0 THE ACROBAT	369 F
ACTRAISER 2	389 F
AMERICAN TAIL	399 F
ANIMANIAC	TEL
BRAIN LORD	439 F
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F
CLAYMATES	429 F
CLAYFIGHTER	429 F
CHOPLIFTER 3	389 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F
EQUINOX	399 F
FATAL FURY 2	429 F
FIEVEL GOWEST	TEL
FIFA SOCCER	389 F
FI ROC 2	419 F
ILLUSION OF GAIA	459 F
INCREDIBLE HULK	419 F
KING OF DRAGON	479 F
LEGEND	419 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F
LEMMINGS 2	489 F
LETHAL ENF0RCER	459 F
LUFIA	459 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F
MISTER NUTZ	359 F
MEGAMAN X	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F
NBA JAM	409 F
NBA SHW D0WN	379 F
NBA BASKETBALL 95	TEL
NSPN BASEBALL	399 F
OPERATION EUROPE	439 F
PGA TOUR GOLF 2	389 F
PIRATE OF DARK WATER	359 F
P0WER RANGER	439 F
P0PEYE'S ADVENTURE	399 F
POPEYE THE SAILOR	399 F
PAC ATTACK	349 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F
SHAQ FU	399 F
SUPER STREET FIGHTER II	459 F
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
SECRET OF MANIA	449 F
SUZUKI 8 HOUR	389 F
STUN RACE FX	429 F
SUPER METROID	409 F
SIMPS0M : VIRTUAL BART	429 F
WORLD CUP SOCCCER 94	349 F
SUPER PINBALL	389 F
SUPER TETRIS 2	399 F
TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
TURN AND BURN	429 F
VORTEX	439 F
WORLD CUP SOCCER 94	389 F
WORLD HERO 2	439 F
FINAL FANTASY 3	439 F
LORD OF THE RING	409 F
SPARKSTER	399 F
AERO THE ACROBAT 2	399 F
ANIMANIAC	399 F
LE ROI LION	429 F
SPEED RACERS	369 F
DRAGON (BRUCE LEE)	409 F
RETURN OF JEDI	429 F
SNOW WHITE	389 F
OPERATION THUNDERBOLT	399 F
ADVENTURE ISLAND 2	409 F
GHOUL PATROL	389 F
SUPER PUNCH OUT	389 F
YOGI	379 F
MICKEY MANIA	399 F
EARTHWORM JIM	449 F
NBA LIVE 95	419 F
R-TYPE III	389 F
HAMMERLOCK	389 F
INDIANA JONES	429 F
ROBO TREK	399 F
BONKERS	409 F
WORLD HERO 2	409 F
STUNT FX TRUCK	399 F
TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
DONKEY KONG COUNTRY	429 F

GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F
AER0 THE ACROBAT	349 F
BATTLE TECH	409 F
BALIZ	399 F
CONTRA HARD COP	399 F
COMBAT CAR	349 F
COLUMNS 3	319 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL
DICK VITALE BASKETBALL	419 F
DUNE 2	399 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F
FATAL FURY 2	429 F
FLINK	TEL
FIFA S0CCER	349 F
FORMULA ONE	389 F
INCREDIBLE HULK	399 F
KING OF MONSTER 2	419 F
LANDSTALKER	399 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F
JURRASIC PARK RAMPAGE	409 F
MARIO ANDRETTI	389 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F
MONSTER WORLD IV	439 F
MEGA BOMBERMAN	TEL
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL
NBA SHOWDOWN	389 F
NBA JAM	389 F
MLBPA BASSEBALL	389 F
NHLPA 95	419 F
OPERATION EUROPE	439 F
0UT RUNNER	379 F
PELE 2	389 F
POWER INSTINCT	TEL
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
PHANTASY STAR IV	459 F
PIRATE G0LD	359 F
PIRATE OF DARK WATER	419 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F
RAGNACENTY	389 F
REBEL ASSAULT	TEL
SENSIBLE SOCCER	TEL
SONIC 3	389 F
STREET 0F RAGE 3	419 F
SUPER STREET FIGTHER II	459 F
SHAQ FU	399 F
SHINING F0RCE II	TEL
SHADOW RUN	389 F
TITI ET GROSMINET	419 F
URBAN STRIKE	399 F
VIRTUA RACING	449 F
VIRTUAL BART	399 F
TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
WORLD CHAMPION S0CCER 2	379 F
ZERO TOLERANCE	399 F
INTERNATIONAL TENNIS	399 F
TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
DYNAMITE HEADY	419 F
MAXIMUM CARNAGE	419 F
SPARKSTER	369 F
SONIC & KNUCKLE	429 F
POWER RANGER	399 F
LETHAL ENFORCER 2	429 F
TINY TOON ADVENTURE	369 F
MICKEY MANIA	399 F
SONIC § KNUCKLES	389 F
SHINING FORCE 2	449 F
TINY TOON ADVENTURE	339 F
EARTHWORM JIM	439 F
FIFA SOCCER 95	399 F
LE ROI LION	429 F
NBA LIVE 95	399 F
BUBSY 2	349 F
TECMO SUPER BASSEBALL	399 F

PAR MIRACLE SI TU TROUVES UN JEU MOINS CHER AILLEURS,

(SUR JUSTIFICATIFS MAGAZINE)

DEDUIT* 10,00 F DU MEILLEUR PRIX CONSTATÉ ET ADRESSE-NOUS TA COMMANDE

GAME BOY

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZELDA	229 F
STOP THAT ROACH	219 F
CONTRA	229 F
MEGA MAN 5	229 F
NBA JAM	249 F
DOUBLE DRAGON	189 F
MICKEY MOUSE	219 F
NINJA BOY 2	169 F
DRACULA	209 F

GAME GEAR

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
M0RTAL KOMBAT II	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SO0CER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F
INCREDIBLE HULK	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
CAESAR PALACE	239 F
DAFFY DUCK	249 F

Console : 3 DO - NEO GEO - JAGUAR - SATURN - SONY PSX. Les meilleurs prix au téléphone.
Jeux : 3 DO - JAGUAR - NEO GEO - SATURN.
Téléphone nous pour les news et les prix.

SEGA CD nous consulter
ACCESSOIRES nous consulter

ADAPTATEUR AD 29 TURBO.....89 F / ADAPTATEUR MEGA KEY .....79 F

100 % GAGNANT

HARWEST GAMES C'EST PLUS DE 80 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE
VOUS DESIREZ OUVRIR UN MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS AU 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON
TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL.....
TEL .....
DATE DE NAISSANCE .....

REGLEMENT :
CHEQUE ❑
C.C.P ❑
CARTE BLEUE ❑
DATE DE VALIDITE : ...../.....
NUMERO : .....
SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

SEGA ET NINTENDO SONT DES MARQUES DEPOSEES

Pour M

Suivez le

"Salut tout le monde ! C'est Mega 6 !" Cette phrase, vous la connaissez ? Eh oui, c'est celle que Guillaume Stanzik, l'animateur prononce au début de son émission (pas à chaque fois, bien évidemment). Tous les mercredis après-midi sur M6, vous retrouvez l'actualité des jeux vidéo et les tests des dernières nouveautés. Et les chiffres de l'audience démontrent que vous aimez ça. Mais curieux comme vous l'êtes, les informations ne vous suffisent pas. Vous voulez en savoir plus : comment sont conçus les trucages, la manière dont Guillaume prépare l'émission ou bien tout simplement comment se fabrique une émission de télé... Pour combler votre soif de savoir, nous avons suivi la préparation d'une émision de A à Z, avec les différentes phases que cela peut compter. Vous êtes prêts à pousser avec nous les portes de M6 ? Eh bien, on y va. Un bus nous attend.

LAURENT

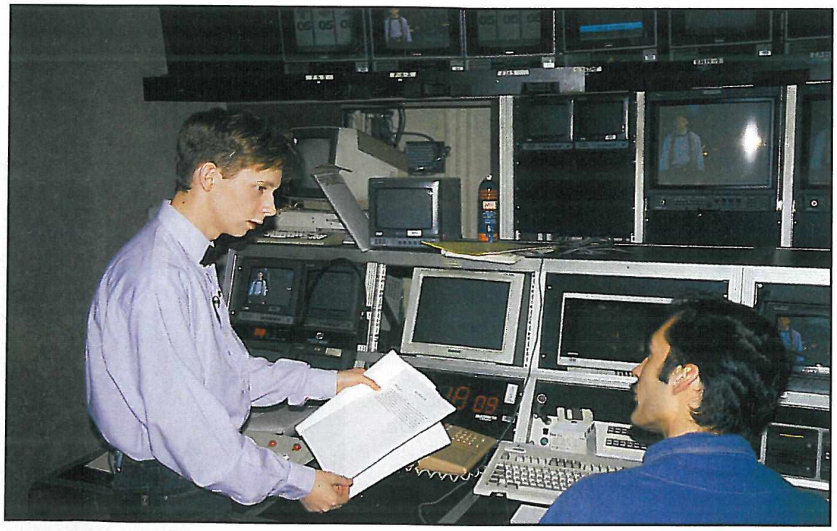
peut-être la phase rédactionnelle vous paraît-elle bénigne, mais elle est pourtant essentielle au bon déroulement d'une émission. C'est à ce moment-là qu'il est décidé quels jeux seront présentés, en fonction de l'actualité, et quels jeux seront testés. Qui prend la décision ? Tout d'abord le rédacteur en chef de l'émission, à savoir Éric Ramaroson. Il est le responsable de toute la partie rédactionnelle de Mega 6. Mais il n'est pas seul : Claude Lucas, rédac' chef de Joystick, Schmürz et Sumo (que je ne vous présente pas, puisque vous savez tous que ce sont les heureux rédacteurs en chef de Mega Force et Super Power) et TSR de Joypad sont là pour décider avec lui des jeux sélectionnés.

La rédaction

Une fois que notre joyeuse bande a fait son choix, l'enregistrement des jeux peut avoir lieu. Cette opération est faite pour deux émissions. Aux manettes et au joystick : Emmanuel Villalba, alias Manu, testeur en chef de Mega 6, et Claude pour les softs PC. Tous deux testent les jeux, et s'efforcent de passer les différents niveaux pour pouvoir vous les mon-

ega 6 ?

guide !



Entre deux prises de vues sur le plateau, Guillaume fait le point en régie avec Fabrice Hourlier, le réalisateur.

trer au cours de l'émission. Lors de cet enregistrement, Éric Ramaroson note tous les passages importants. En parallèle, les testeurs des magazines présentés plus haut lui font parvenir les textes déjà écrits sur les jeux, afin de lui donner une base pour l'émission. Une fois toutes les informations réunies, les tests peuvent être modifiés et adaptés à Mega 6 par le rédac'chef.

Il en est de même pour les news, les avant-premières et la séquence "Cheats". Les informations sont fournies par les magazines de la presse spécialisée que nous sommes, et les images enregistrées par Claude et Manu. Par la suite, Éric écrit les textes que Guillaume Stanzik, l'animateur de Mega 6, utilisera pour commenter les images.

Enfin, la dernière tâche d'Éric consiste à rédiger les commentaires de Guillaume sur la séquence découverte. Après le tournage de cette séquence, sur laquelle nous reviendrons ultérieurement, la cassette est visionnée, pour permettre de choisir les moments importants du match, qui oppose un testeur et un téléspectateur.

Voilà, vous savez tout sur l'écriture de Mega 6. Mais si le contenu rédactionnel est décidé et rédigé par le rédacteur en chef de l'émission, il n'en est rien des séquences plateaux, c'est-à-dire celles où vous pouvez voir Guillaume sur votre écran. Car celui-ci, en habitué de la radio et de la télévision qu'il est, commence à être sérieusement rôdé. Il est donc l'auteur de ses propres textes. Pour s'accomplir de cette mission, il s'adapte à l'actualité du moment (Noël, Super Games Show...), mais aussi à sa cible, qui touche énormément de 15-25 ans (18 à 20% des téléspectateurs). Cela laisse peut-être une plus grande liberté de propos et d'expression. Guillaume avoue aussi que pour trouver des idées originales d'animation, il ne rechigne pas à s'inspirer de certains animateurs qui lui tiennent à cœur, tel que Cauet de Fun Radio (et ex-M6). Bref, après quelques heures (quatre à cinq) de travail et de recherche, les textes des deux prochaines émissions sont prêts pour l'enregistrement.

À ce stade, deux émisions sont écrites, mais il reste à les mettre en boîte. Suivez le guide pour le reste de la visite. Tout le monde en voiture. Direction les studios de M6.

Silence, on tourne !

Le taxi nous dépose, et nous voilà arrivés rue Bayard, dans le huitième arrondissement parisien. Le tournage a lieu dans

Guillaume Stanzik.

C'est ici, dans les locaux de Vidéomage, que l'émission est montée. Cette table est entièrement numérique, ce qui assure à Mega 6 une excellente qualité d'image. Cela permet également de réaliser du multi-couches, c'est à dire superposer différents effets spéciaux.

les studios de la chaîne, qui se situent eux-mêmes à RTL. Si cette partie n'est pas la plus longue, et ceci en raison de la durée de l'émission, elle reste sûrement la plus éprouvante pour Guillaume. C'est ici que l'on va enregistrer les plateaux, séquences où Guillaume apparaît à l'écran, des deux prochaines émissions. La matinée débute par la mise en place des caméras. Guillaume fait quelques essais, et repère au sol les endroits où il devra se placer. Le choix des angles de vue est fait par Fabrice Hourlier, le réalisateur de Mega 6. C'est lui qui suivra l'émission de bout en bout, et qui en est le responsable technique. Réalisateur, cela veut aussi dire donner un rythme à l'émission, et trouver de nouvelles idées avec Guillaume pour animer. Quand on sait en plus qu'il dispose de quatre ou cinq heures pour enregistrer deux émissions, il ne va pas falloir perdre de temps. Don't crack under pressure.

Une fois la mise en place effectuée, il est temps pour Guillaume de filer en coulisse, mettre les vêtements qu'il a choisis (par n'importe lesquels : certaines couleurs ou rayures ne passent pas à l'écran). Puis vient le maquillage, opération traditionnelle de toute émission de télévision. Tout animateur y passe. Pas question de voir la peau briller sous la lumière des projecteurs, ou de voir une peau rougir à cause de la chaleur des studios ou des - 23° qu'il peut y avoir à l'extérieur. L'opération dure 15 à 20 minutes. Pendant ce temps, Guillaume revoit ses textes, qu'il doit connaître pour faciliter les prises de vues, et éviter de perdre du temps.

Une fois Guillaume maquillé, les caméras réglées, les projecteurs mis en place, tout le monde est paré. On va pouvoir filmer. Une émission est composée de 5 plateaux, dont la durée est variable. C'est donc 10 plateaux qui devront être mis en boîte dans la matinée. On se dépêche. Guillaume se met en place devant le fond bleu, qui est l'unique décor du plateau. L'habillage se fera dans une phase prochaine. Une fois positionné, un technicien du plateau, chargé des prises de son, installe le "micro-cravate" (celui qui se fixe sur le vêtement). Ensuite ont lieu les essais sonores. Le technicien, qui a rejoint la régie, donne les indications à l'animateur, pour qu'il évite les faux mouvements et permette un son impeccable. Le studio est évacué. Seuls y restent deux cameramen, une régisseuse plateau (qui fait le lien entre la régie et le plateau, et fait respecter "l'ordre"), un technicien et Guillaume (évidemment). Fabrice est en régie. La technicienne chargée des enregistrements signale que la bande est calée. C'est parti. La petite lumière rouge au-dessus de la porte s'allume.

Pour une seule séquence, il faut parfois (voire tout le temps) s'y reprendre à plusieurs fois. Tout doit être impeccable. Le ton, l'articulation, les mouvements de Guillaume, qui ne doivent être trop amples afin de ne pas sortir du cadre, les changements de caméras... Une prise de vues ne se fait pas en 5 minutes. De plus, tout doit être prévu en fonction des trucages et des indications qui vont apparaître à l'écran. Par exemple vous avez pu voir, dans une des émissions de la fin décembre, Guillaume se parler à lui-même (vêtu d'une autre tenue). Pour cela, il a fallu prévoir à l'avance, et filmer Guillaume en conséquence. C'est-à-dire qu'il ne soit pas en plein centre du cadre, de manière à ce qu'une autre personne puisse s'incruster à l'écran. Une fois cet enregistrement terminé, il sera filmé à nouveau, dans un "costume" différent. Enfin, il faut penser que des numéros de téléphone, ou d'autres indications écrites vont apparaître. Attention donc aux mains qui peuvent dépasser.

Guillaume, son texte posé à ses pieds en cas de trous de mémoire, se démène devant la caméra. En régie, Fabrice lui donne les indications, pour savoir vers quelles caméras se tourner, et lui dire si la prise de vues est bonne. Si c'est le cas, elle peut être refaite. On appelle ça "doubler". Ce deuxième enregistrement restera à portée de main en cas de pépin, ou peut remplacer le premier s'il se révèle meilleur.

Les plateaux s'enchaînent rapidement, et sont juste interrompus le temps d'un changement de vêtements ou d'accessoires. Le tout se déroule à un rythme très élevé. Délais obligent. Une fois les 10 plateaux enregistrés, les cassettes sont précieusement mises de côté jusqu'au montage, et l'équipe peut enfin se poser un peu.

Si l'équipe peut se reposer jusqu'à la prochaine émission, ce n'est pas le cas de Fabrice, le réalisateur. Il reste une autre séquence à filmer, un peu moins longue heureusement. Cette partie vous concerne directement (et nous aussi), puisque c'est la séquence découverte. Cette partie consiste en un match, sur un jeu récent, entre un téléspectateur et un testeur de la presse spécialisée (Mega Force, Super Power, Joystick ou Joypad). Le téléspectateur, désigné par tirage au sort, devra faire face à la caméra, dans le

Spécialement pour vous, Guillaume nous a fait l'honneur d'une visite des locaux de M6. Bienvenue !

studio de PEV, boulevard Saint-Michel. Cette prise de vues, sans changements de caméras, est bien plus rapide, puisqu'elle nécessite relativement peu de préparation. Une fois cet enregistrement effectué, la bande est fournie à Éric Ramaroson, afin qu'il puisse écrire le texte de Guillaume.

Ça y est, toutes les images sont en boîte. Maintenant, il va falloir à Fabrice s'occuper du montage. On va pouvoir filer droit chez Vidéomage, qui se trouve dans le 17ème à Paris. Et c'est reparti. Cette fois, on prend le métro.

Le montage et les trucages

C'est pratique, le studio se trouve juste à côté de la station. Cette fois, on pousse la porte de Vidéomage. Après avoir filmé les plateaux avec Guillaume, et enregistré les images de jeu, il va falloir monter tout cela, et y ajouter les génériques, jingles et autres trucages. Suite de la visite.

Pour cela, nous voilà débarqués chez Vidéomage, où une table de montage numérique attend le réalisateur. Mega 6 est la seule émission de la petite chaîne qui grimpe qui soit réalisée à 100% en numérique. Si vous ne savez pas exactement ce que c'est, apprenez que son inverse est l'analogique. L'analogique fonctionne par signaux électriques, ce qui est la technique classique. Cependant, celle-ci tend à être abandonnée, au profit du numérique. La grande différence, c'est que lorsque le réalisateur et le spécialiste des trucages, Franck Lambertz, ajoutent des effets spéciaux, la bande en analogique perd de sa précision. À l'inverse, le numérique est un langage composé de 0 et de 1, et dans le cas des trucages, on peut repasser plusieurs fois sur la bande, la qualité sera toujours aussi bonne. Des 0 et 1, ça ne se déforme pas. C'est exactement le même phénomène qu'avec une vieille cassette et un compact-disc. Vous saisissez la nuance, maintenant ?

La tâche qui attend Fabrice lui prendra la journée : assembler les différentes séquences filmées (plateaux, découvertes, jeux), et y ajouter les trucages, les génériques et jingles qui annoncent l'émission et les rubriques. Des éléments qui vont être très utiles, ce sont les time-codes. Grâce à la technicienne responsable du calage des "magnétoscopes", on a pu relever les passages sur les bandes qui vont être gardés. On saura par exemple que telle séquence sera sur telle bande, au chronométrage 12'45"00 (exemple factice). À l'aide de ces indications, le réalisateur saura où se trouvent les bonnes prises de vue. Cela évite de chercher pendant deux heures.

D'abord, il va falloir incruster les trucages. En premier : le fond. Vous avez sûrement remarqué le fond en 3D (créé par Fabrice sur le logiciel 3D Studio) sur lequel évolue Guillaume au cours de Mega 6 ? Si vous avez bien lu les lignes précédentes, vous avez pu comprendre que Guillaume était filmé sur un fond bleu. Ce principe est le même que celui utilisé pour la météo par exemple. L'animateur est pris par les caméras devant ce décor neutre, qui est une toile bleue tendue. Ensuite, en régie, le fond est enregistré en dessous (en second plan). En plus, et ceci grâce au numérique, la qualité sera toujours aussi bonne. D'ailleurs, d'autres trucages sont également possibles. Si vous avez suivi Mega 6 le 21 décembre dernier, vous avez pu voir par vous-même qu'il neigeait, et qu'aux pieds de Guillaume, il y avait tout un amas d'objets recouverts de neige. C'est dans cette phase qu'a été réalisé ce trucage. La neige a été dessinée sur ordinateur (3 couches pour donner l'effet de relief). Elles est mise en boucle, et défilera en fond, sur le décor 3D habituel (sans Guillaume). Concernant les objets entassés au bas de l'écran, c'est là encore une création informatique. Par contre, afin d'éviter que Guillaume ne soit devant le décor en question, un cache a été créé, à la forme des objets. Nous avons la première couche principale : le fond en 3D, la neige (en 3 couches), et les objets.

Le studio d'enregistrement du son. La bande sonore sera ensuite ajoutée sur les séquences découvertes, et les sujets.

La deuxième sera celle où apparaît l'animateur. Enfin, la troisième et dernière couche sera à nouveau de la neige, qui passera devant Guillaume. C'est ce qu'on appelle le multi-couches, et qui est facilement réalisable grâce à la qualité numérique.

Autres trucages, qui relèvent de la banalité pour l'équipe de montage : les banc-titres et l'apparition de la couverture du magazine partenaire de l'émission (à savoir ceux cités précédemment). Les titres (numéros de téléphone, nom de l'animateur, nom du jeu...) sont conçus sur un synthétiseur. Le texte est tapé, et on choisit la police des caractères (la forme des lettres), la taille... Pour inclure ces titres, le responsable du montage, une fois la séquence totalement terminée, définit la manière dont va arriver et partir le "panneau" : vitesse, position, angle... Quant à la couv' de nos chers magazines, la manipulation est un peu différente. Elle est filmée. La couverture est posée sur une table spécialement conçue pour ce genre d'opération. Autour de celle-ci, des petits projecteurs sont disposés afin d'éclairer au mieux le document. Enfin, une caméra fixe chapeaute le tout. Ensuite, il n'y a plus qu'à filmer. Pour la faire apparaître à l'écran, on enregistre par-dessus la bande de l'émission. Les deux sont en quelque sorte superposées. Pour la faire arriver à l'écran, le responsable des trucages utilise une palette d'effets spéciaux de base qui sont à sa disposition. C'est cette même palette qui permettra à Fabrice de faire apparaître ou disparaître Guillaume. Magique !

Ensuite, lorsque tous les trucages sont au point, toutes les séquences sont assemblées. Pour donner du rythme à Mega 6, outre celui donné par Guillaume avec ses commentaires, le réalisateur peut couper les séquences plus ou moins longtemps après le dernier mot prononcé. Cela fait partie des techniques. En tout cas, pour le rythme, c'est réussi. Après 10 heures de travail, deux émissions sont montées, qui ont nécessité des tonnes de manipulation des magnétoscopes, de la table de

mixage ou montage, d'essais... Ce n'est pas une mince affaire. Mais voilà, c'est fait. Il ne reste plus qu'à enregistrer la voie de Guillaume sur les sujets, c'est-à-dire sur les images de jeu, et la séquence découverte. Mais pour ça, il va falloir filer chez Audio Phase, dans le 15ème, et toujours à Paris. Ça va, vous suivez toujours ? Hep ! Taxi !

Le mixage son

Le taxi se gare, et nous voilà devant la porte d'Audio Phase, dans le sud de Paris. C'est ici que l'émision va être définivement achevée. À son stade actuel, elle est montée, les trucages sont effectués. Seuls manquent les textes de Guillaume sur les séquences découvertes, sur les images de jeu, et les musiques qui accompagneront Mega 6.
Fabrice et Guillaume arrivent, avec chacun une pile de CD sous le bras, plus les textes qu'Éric Ramaroson a préparés. La première étape va consister a enregistrer les paroles. Pour cela, le studio est équipé, lui aussi, d'une table numérique, qui assure une qualité sonore impeccable. Cette table est reliée à un ordinateur, un PC. Sur la bécane est chargé un logiciel du type de Q-Base, qui permet de traiter le son à la perfection, et de visionner chaque piste. Devant, une table (normale celle-ci) est installée, avec un micro et un casque qui serviront à Guillaume. Enfin, devant lui est planté un grand écran sur lequel les images sont diffusées.
Une fois les textes revus (et parfois corrigés) et le micro réglé, tout le monde est prêt. Il existe deux manières de procéder : avec ou sans voie test (ou voie témoin). Cette dernière est importante, surtout pour que Guillaume dise son texte au bon moment, et non pas quand l'action est passée depuis 3 ou 4 secondes. Éric Ramaroson a donc enregistré sa voix sur une bande, en donnant le rythme approprié afin que les mots tombent juste. Ensuite, c'est à Guillaume, au moment de l'enregistrement, de décider s'il en a besoin. S'il estime que oui, la voix témoin sera passée dans le casque, et il parlera en même temps qu'elle. Pas évident à faire. Vous pouvez essayer chez vous.
Tout au long de l'enregistrement, il faudra veiller au rythme, afin de garder la cohérence avec les images. Il est bien évident que tout doit être "pile-poil" : pas de bafouillement, aussi léger soit-il, ou d'erreurs de diction. Cette opération va durer plusieurs heures, au cours desquelles on va enregistrer, effacer, ré-enregistrer, couper... Le tout est géré par le technicien son, qui à l'aide de son PC, organise l'ensemble. Il faut voir la dextérité avec laquelle il manie tout ça. Le réalisateur, Fabrice est toujours présent, qui supervise l'enregistrement (en mangeant des frites Haribo), et indique à Guillaume si la prise de son est bonne, ou ce qu'il faut changer.
Une fois les deux émissions enregistrées, on se dit que le bout du tunnel n'est pas loin. Il reste juste les musiques à placer. Tout le monde y va de son CD préféré, et propose tel ou tel titre. Ce sont bien sûr des albums en vogue. C'est pour cela que vous pouvez écouter pendant les émissions des groupes comme Off Spring, No One Is Innocent, la B.O. de Pulp Fiction ou la dernière musique techno-dance à la mode. Pour ceux d'entre vous qui se disent que cela doit coûter une fortune en redevance SACEM, pas de panique. La Société des Auteurs Compositeurs et Éditeurs de Musique (SACEM) est chargée de veiller sur les intérêts des artistes. Il faut donc payer une redevance pour utiliser dans le domaine public un titre musical. M6 étant une chaîne à vocation musicale, elle a passé des accords avec cet organisme. Elle paye un montant forfaitaire à l'année, qui lui permet d'utiliser tous les titres désirés dans ses programmes. Y compris pour Mega 6. Cela laisse une énorme liberté au réalisateur pour ses choix, puisqu'il avoue que faire une émision avec des musiques achetées "au kilomètre", ce n'est pas fabuleux. Par contre, dans le cas présent, il est libre d'utiliser les morceaux qui vont donner de la pêche à l'émission, ou qui vont coller avec les jeux ou l'actualité. Se sachant libre, Fabrice va donc choisir les titres adéquats, et sélectionner les meilleurs passages dans chacun d'eux. il ne reste plus, ensuite, qu'à enregistrer tout ça sur les deux émissions. Après cette phase, qui aura quand même nécessité une dizaine d'heures de travail, on peut dire : c'est fini ! Et pour nous aussi. On va pouvoir rentrer tranquillement chez nous, nous vautrer sur le canapé (ah...), allumer la télé, nous brancher sur M6, et regarder Mega 6, en se disant qu'on n'aurait jamais imaginé que cela demandait autant de temps et de travail. Pour tout ça, je crois qu'on peut remercier Guillaume et Fabrice pour nous avoir supportés. Many thanks !

L'agitation règne sur le plateau au moment du tournage. Vous pouvez ici voir le fond bleu sur lequel Guillaume est filmé, et qui permet les trucages au montage.

Fiche technique MEGA 6

Magazine proposé par Mac Lesggy
Première diffusion : 28 septembre 1994
Hebdomadaire
Diffusion : le mercredi à 15h55
Durée : 13 à 15 minutes
Production : VM Production
Réalisateur : Fabrice Hourlier
Trucages : Franck Lambertz
Rédacteur en chef : Éric Ramaroson
Staff total : 25 personnes (sans la presse spécialisée)

Les rubriques :

Avant-première
Mega-test
Cheat
Découverte
News

L'animateur :

Même s'il n'était pas connu du grand public voici encore quelques mois, Guillaume Stanzik, 19 ans tout juste et animateur de Mega 6, n'en est pas à son coup d'essai. Après avoir débuté il y a huit ans sur une radio pirate qu'il avait créée, il commence sa carrière d'animateur à 15 ans sur une Radio FM : Sweet FM. Mais son goût pour la vidéo fait germer en lui des idées. Il propose à une télé locale, Télessonne, une émission consacrée à ce domaine. C'est ainsi qu'il débute devant les caméras sur cette chaîne câblée avec "Vidéo Maniac". Pendant un an, il animera avec entrain cette émission, jusqu'au casting organisé par M6, qui recherche un animateur sans casquette pour un programme dédié aux jeux vidéo. La suite, vous la connaissez : Guillaume est sélectionné, et vous présente depuis plusieurs mois Mega 6. Malgré le succès grandissant de l'émission, les parts de marché le prouvent (11%), Guillaume n'envisage pas un instant de mettre un terme à ses études en... audio-visuel. C'est ce qu'on appelle la passion !

MEGA 6

Ne manquez pas toute l'actualité des jeux vidéo, tests, astuces, etc., chaque mercredi à 16 h sur M6

VOUS VOULEZ PASSER À LA TÉLÉ ET AFFRONTER LES MEILLEURS TESTEURS DE MEGA FORCE ?

RENVOYEZ VITE LE BON DE PARTICIPATION POUR AVOIR UNE CHANCE D'ETRE SÉLECTIONNÉ.

BON DE PARTICIPATION

À ADRESSER A MEGA FORCE - MEGA 6 SÉQUENCE DÉCOUVERTE
103, boulevard Mac-Donald, 75019 Paris

OUI, Je suis le plus fort et je veux affronter un de vos meilleurs testeurs.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... Ville : .....

Code postal : ..... Age : ..... Console : .....

36.68.06.11* TOUTES LES ASTUCES PAR TÉLÉPHONE

MEGADRIVE (à partir du 26 septembre), MEGA CD, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, SUPER NINTENDO et GAME BOY (à partir du 15 octobre).

* 2,19 F l'appel

AILLEURS ET MAINTENANT

Eh oui, c'est bel et bien une nouvelle rubrique à laquelle nous avons affaire dans ce premier véritable numéro de l'année. Le monde des jeux vidéo bouge et pas seulement sur les consoles Sega et Mega Force, toujours à la pointe de l'information, veut bouger avec ce monde fascinant. Dans un souci permanent d'information, nous avons pensé qu'il était temps, pour ne pas être en reste, de consacrer quelques pages aux machines autres que celles proposées par Sega. Fidèles, nous le restons, don't panic... Mais objectifs, nous devons l'être et c'est pour cette raison que chaque mois, nous vous proposerons une sélection des meilleurs produits disponibles sur les autres machines, du PC à Super Nintendo en passant par la 3DO, PSX et autres Jaguar. Aussi si Ailleurs et Maintenant ne vous convient pas, écrivez-nous en nous donnant votre opinion, nous en tiendrons compte dans les numéros à venir de Mega Force.

everyth

the king of fighter's 94

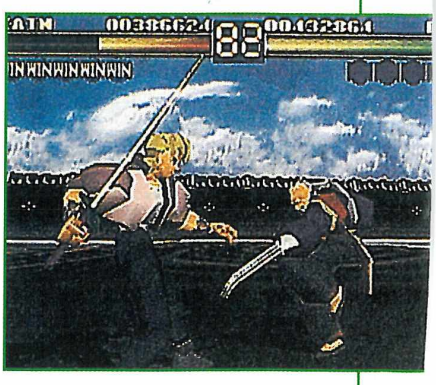
NEO GEO

Même si vous êtes dégoûté des jeux de baston, et cela peut se comprendre, il serait complètement stupide de ne pas prendre en considération cette nouvelle réalisation sur l'ex-console la plus chère du monde. En effet, King Of Fighters est un modèle du genre. Une fois le joypad en main, et après avoir sélectionné l'un des 24 joueurs qui vous sont proposés, c'est l'éclate totale. Les coups de pied et poing fusent de partout, les coups spéciaux, nombreux et différents en fonction des personnages, envahissent l'écran comme des bourgeons sur les arbres au printemps ou comme des boutons sur la tronche de Sashimi en décembre. Bref, on se bastonne, on se cartonne, on s'envoie des pains dans la tronche, on transpire, on chope des crampes aux doigts, on angoisse, on sue, on etc. King Of Fighters'94 est un des meilleurs jeux de baston un niveau du rythme et ce toutes machines confondues.

toshinden

PSX

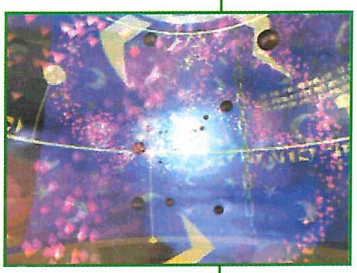
Boum, clak, shlaf, oh putain mais c'est une baffe dans la gueule que l'on reçoit en matant To Shin Den sur la PlayStation de Sony. Purement et simplement, c'est de la démence. Ce jeu de baston pour un ou deux joueurs est techniquement extraordinaire. Effet de zoom, mappings sur les persos et les décors, texture de la mort qui tue le zob et les doigts de pied, c'est de la folie furieuse. Après Ridge Racer, qu'on ne peut également qu'encenser, To Shin Den est un nouveau miracle signé Sony. Une tonne de coups spéciaux spectaculaire, une tonne d'animations hyper réaliste et d'une fluidité parfaite, un tonne encore d'ennemis et de décors, si vous aimez la baston, la haute technologie et si vous avez de la thune, n'hésitez pas. Moi, je suis encore sous le choc.



ing but sega

magic carpet

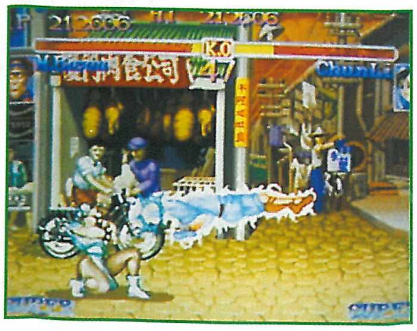
PC CD-ROM



Eh non, il ne s'agit pas du dernier produit à la mode pour nettoyer ses tapis, mais bel et bien d'une petite révolution technique dans le monde des jeux 3D. Vous êtes un apprenti magicien qui a pour mission de restaurer l'équilibre de l'énergie cosmique (Le Mana), après que les hommes aient fichu un bordel monstre avec cette nouvelle énergie (tiens, ça me rappelle quelque chose). C'est ainsi que, chevauchant votre tapis volant, vous allez déambuler dans des mondes très orientaux pour combattre les magiciens ennemis et convertir la population à votre cause. Le GROS point fort du soft se situe dans l'animation du décor, celui-ci pouvant être déformé en temps réel suivant les sorts que vous utilisez. Il est en effet possible de créer des montagnes, creuser des vallées, envoyer des boules de feu, etc, le tout se formant sous vos yeux dans un spectacle son et lumière digne des meilleurs DBZ. Je vous passe des tas de petits détails comme le reflet dans l'eau, les bruitages, le mode 3D avec lunettes et en stéréogramme. Comme toujours, le DX2-66 s'avère la configuration de base pour vraiment s'éclater. Indispensable car tout bonnement fabuleux...

street fighter II' turbo

3 DO



On connaissait la 3DO pour ses formidables capacités graphiques, Street Fighter II' Turbo sur cette machine est là pour les démontrer. Une fois de plus, je vous ne ferai pas l'affront de vous présenter ce titre, on le connaît tous par cœur. Le seul truc vraiment à ajouter et à signaler concerne la réalisation générale, qui est somptueuse, en tous points comparable à la version arcade. C'est beau, c'est grand, c'est fort, c'est superbe. Les Ryu ou autres Ken se battent à couteaux tirés en se balourdant des fire-balls du plus bel effet dans des décors superbes. Tous les plaisirs d'une grande réalisation sont ainsi réunis dans Street Fighter II' Turbo sur 3DO, la meilleure version à ce jour de ce hit de Capcom (et pourtant, elle était belle, la version SNIN !).

AILLEURS ET MAINTENANT

EN BREF

PSX, C'EST PARTI !

La toute nouvelle console et la première de Sony, la PSX est en vente au Japon depuis le 3 décembre de l'année dernière. Le premier titre disponible avec la machine n'est ni plus ni moins que le super Ridge Racer, une course automobile qui en a enthousiasmé plus d'un lors de sa sortie dans les salles de jeux.

CANAL +, TOUJOURS PLUS FORT

Canal+ est la première chaîne de télévision européenne à lancer un service de télé digitale, et ce dès la fin de cette année 95. La société Européenne des Satellites, qui dirige le Satellite Astra, a signé avec la société Canal+ pour relayer le premier réseau européen digital grâce aux satellites Astra 1E et Astra 1F, qui seront lancés en 1995 et 1996, enfin si Ariane, la fusée européenne, ne se vautre pas lamentablement une fois de plus !

ACTION REPLAY 4.10 DISPONIBLE

L'action Replay 4.10 pour PC vient tout juste de sortir en France. Elle permet entre autres de "patcher" les jeux en DOS Extender, ce qui n'était absolument pas possible avec la version 3.0, ni même la 2.0 et encore moins avec la 1.0.

DES ECRANS MONTY PYTHON

Longman Logotron vient de mettre sur le marché un nouveau Screensaver pour PC, qui vous permettra de découvrir des scènes animées avec bien sûr les Monty Python. Son nom : Monty Python Complete Waste Of Time. Disponible en disquette et sur CD-Rom.

DU COTÉ DE LA CROISETTE

Le Milia, le premier Salon de l'interactivité en France, se déroulera à Cannes du 13 au 16 janvier.

TREKKIES, À VOS CLAVIERS !

Microprose propose d'ores et déjà, une suite aux premières aventures de Star Trek : Next Generation. Son titre : Star Trek Next Generation, A Final Unity. Ce jeu sera disponible sur PC CD-Rom.

QUAND MINDSCAPE RACHETE SSI...

Strategic Simulation, une société de développement californienne, vient tout juste d'être rachetée par Mindscape. En Europe, la distribution des produits SSI était auparavant assurée par US Gold, qui perd là un bon marché.

20 JEUX DISPONIBLES SUR PSX

À la fin de l'année 1994, vingt titres devraient être disponibles sur la PSX, la console de Sony. Motor Toon GP et Ultimate Parodius devraient faire partie des titres-phares sur cette console qui promet beaucoup. Tous ces produits seront bien évidemment disponibles sur CD, mais sur CD de couleur noire pour que l'on ne puisse pas pas les confondre avec des CDs audio.

ridge racer

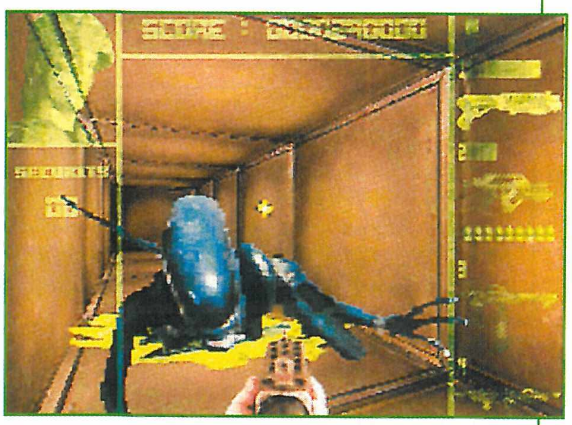
PSX

Oh que nom de nom ! Pfff, je suis scié, vert pomme, "étonnifié", envahi d'une joie incommensurable. Sincèrement, je ne croyais pas que cela était possible. Ridge Racer est sur PSX fidèle pratiquement au pixel près à la version Arcade. Accrochez-vous, la PSX assure. Certes, au même titre que la Saturn, cette console est encore en France trop chère, mais bordel, elle cartonne ! Au volant de votre bagnole de course, vous voilà livré à vous-même dans des courses acharnées ou seule votre capacité de pilote pourra vous sauver la mise. Techniquement, j'ai eu beau chercher, je ne vois pas quel type de reproche on pourra faire à cette réalisation. C'est clair, tout est parfait, limpide et, de plus, sympa à jouer. Ridge Racer sur PSX est une réussite et une véritable prouesse technologique et quand je pense que ce n'est que le premier jeu, je me dis que c'est dingue.

alien vs predator

JAGUAR

Très inspiré du principe de Doom, Alien Vs Predator nous a tout l'air d'être un jeu passionnant. Vous incarnez à votre guise un Marine, un Alien ou un Predator. Isolé dans un vaisseau spatial, vous devrez nettoyer le secteur, avec les armes ultra-puissantes que vous trouverez au fur et à mesure. Pour les obtenir, et pouvoir accéder à tous les niveaux, vous devrez vous creuser les méninges, car il y a de nombreux passages secrets. Conjuguant graphismes de qualité et intérêt, Alen Vs Predator vaut son pesant de cacahuètes.



STOCK GAMES FÊTE SES 2 ANS POUR SON ANNIVERSAIRE T-SHIRT CASQUETTES SWEET ... SONT OFFERT

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX MEILLEURS PRIX

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du vieux Pont de Sèvres 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 19 92 Métro Marcel Sembat

STOCK GAMES ALFORT
9 TER, Guy Moquet 94700 MAISON ALFORT
Tél. : (1) 43 78 11 18

STOCK GAMES

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

3DO

3DO FRANCAISE + 1 JEU	2990 F
3 DO PAL VERSION + 2 JEUX	3490 F
SHOCK WAVE	369 F
ROAD RASH	369 F
GARDIAN WARS	369 F
WAY OF THE WARRIOR	369 F
DEMOLITION MAN	369 F
FIFA SOCCER 95	399 F
SUPER STREET FIGHTER X	399 F
SAMOURAI SHODOWN	399 F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1990 F
CD ROM JAGUAR	1990 F
JOYPAD JAGUAR	249 F
TEMPEST 2000	449 F
WOLFENSTEIN 3D	449 F
SYNDICATE	449 F
THEME PARK	449 F
CLUB DRIVE	449 F
DRAGON	449 F
CHECHERED FLAG II	499 F

NEO-GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3490 F
BURNING FIGHT	399 F
SUPER SIDE KICKS 2	429 F
ART OF FIGHTING 2	429 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
AGRESSORS DARK KOMBAT	429 F
SAMOURAI SHODOWN 2	429 F
KING OF FIGHTERS 94	429 F

SATURN

SEGA SATURN VERSION NTSC	4490 F
PANZER DRAGON	TEL
VIRTUA FIGHTER	TEL
DAYTONA USA	TEL
CLOCKWORK KNIGHT	TEL
WING ARMS	TEL
GALE RACER	TEL

SERVEUR STOCK GAMES
36 68 30 36

MEGADRIVE

TINY TOONS ALL STARS	349 F
BUBSY II	349 F
FIFA 95	379 F
EA TENNIS	379 F
NHL PA 95	379 F
PROBOTECTOR	379 F
SONIC AND KNUCKLES	399 F
JUNGLE BOOK	399 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F
LE ROI LION	399 F
PITFALL	399 F
GENERATIONS LOST	399 F
PULSEMAN	399 F
ROCK 'N ROLL RACING	399 F
VIEW POINT US	399 F
RELAYER	429 F
SHINNING FORCE 2	429 F
SOLEIL/RAGNACENTI	429 F

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399 F
SONIC	39 F
ALTERED BEAST	49 F
ARRON FLASH	79 F
QUACKSHOT	79 F
BATMAN	99 F
FANTASIA	99 F
STRIDER	99 F
SONIC 2	99 F
MERCS	99 F
MICKEY AND DONALD	99 F
TERMINATOR	99 F
SPLATTER HOUSE 2	99 F
CASTLE OF ILUSSION	129 F
CHUCK ROCK	129 F
FATAL REWIND	129 F
JURASSIC PARK	129 F
SHINOBI	129 F
STREET OF RAGE	129 F
STREET OF RAGE 2	129 F
XMEN	129 F
ASTERIX	149 F
HAUTING	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
F22 INTERCEPTOR	149 F
TERMINATOR 2	149 F
FATAL FURY	149 F
COOL SPOT	149 F
ALADDIN	149 F
ROLLING THUNDER 2	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
STREET FIGHTER 2'	149 F
ECCO THE DOLPHIN	199 F
FLASH BACK	199 F
SUNSET RIDERS	199 F
DESERT STRIKE	199 F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	199 F
TINY TOONS	199 F
FIFA SOCCER	199 F
THUNDER FORCE 4	249 F
ETERNAL CHAMPION	249 F
NBA JAM	299 F
LAND STALKER	299 F

SEGA 32X

SEGA 32 X	1390 F
DOOM	479 F
STAR WARS ARCADE	479 F
VIRTUA RACING DELUXE	479

NEC FX

NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)

BANDAI BA-X

1990 F version NTSC
3 JEUX DISPONIBLES TEL

GAME BOY

+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION

GAME GEAR

+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION

LYNX II

+ DE 22 TITRES A PARTIR DE 59 F

SERVICE APRES-VENTE
REPARATION MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST
AU 48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES

NOUVEAU !!!
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS*,
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15
* Franchise 2000 F/mois

Livraison colissimo
en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

NEO GEO OCCASIONS

NEO GEO SEULE	890 F
NEO GEO + 1 JEU A 249F	1090 F
NAM 1975	249 F
BLUE'S JOURNEY	249 F
ALPHA MISSION 2	249 F
FATAL FURY	249 F
CROSSED SWORD	249 F
EIGHT MAN	299 F
ART OF FIGHTING	349 F
SUPER SIDEKICKS	399 F
FATAL FURY SPECIAL	499 F
LAST RESORT	599 F
VIEW POINT	699 F
SAMOURAI SHODOWN	899 F
ART OF FIGHTING 2	699 F
SUPER SIDES KICK 2	699 F

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : (1) 44.07.04.61

RC PARIS B 938388268

MEGA FORCE 12/94

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : ..... DATE : .....

CP : ..... VILLE : ..... TEL : .....

REGLEMENT

- CARTE BLEUE ❑
- N° CARTE BLEUE |_|_|_|_|
  |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
- DATE D'EXPIRATION |_|_| |_|_|
- MANDAT-LETTRE ❑
- CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
- CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
(RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)

EN DÉTRESSE

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

les réponses...

DRAGON BALL Z

★ MEGADRIVE ★

1) Peut-on jouer avec d'autres personnages ?
2) À quoi correspond la voix 29 dans le Sound Test ?
3) Peut-on jouer avec Son Goku ou autres sans être transformé en Super Saïens ?
4) J'ai remarqué que certains combattants me propulsent dans les airs et m'écrasent au sol, comment peut-on réaliser ce coup ? Merci d'avance.

Ludovic PIQUEMAL (66)

Cher Ludovic, voici les réponses aux questions que tu avait posées dans le MegaForce n°31:
1) Non, on ne peut pas jouer avec un autre personnage.
2) La voix n°29 dans le Sound Test correspond au "Body Change" de Giniou qui permet d'intervertir son corps avec celui de son adversaire.
3) Non, on ne peut pas jouer avec Son Goku, ou autres, sans être transformé en Super Saïen.
4) Pour réaliser ce coup qui s'appelle "Meteor Smash", il faut faire pour Goku, Gohan, Trunks, Kurilin et Likum : Avant, Bas, Arrière puis Avant + B de préférence collé à l'adversaire. Pour Piccolo, n°18 et Freezer, il faut faire : Arrière, Bas, Avant puis Arrière + B. Pour celui de Vegeta, il faut avoir 3/4 de vie et 3/4 de force et faire : Avant, Bas, Arrière puis Avant + B. Pour celui de Cell, il faut aussi avoir 3/4 de vie et de force et faire : Arrière, Bas, Avant puis Arrière + B. Pour celui de Giniou, il faut aussi avoir 3/4 de vie et de force, et faire : Arrière, Bas, Avant puis Arrière + B.

· Benjamin DECREUS (04).

SUPER THUNDER BLADE

★ MEGADRIVE ★

J'aimerais bien savoir s'il y a un code pour être invincible ou pour arriver au Select Round. Merci d'avance.

Nicolas VERGERES (Suisse)

Pour sélectionner ton tableau, à l'écran-titre, fais A, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut et Start pour passer au second tableau. Pour le troisième, fais 2 fois A, pour le quatrième 3 fois A et ainsi de suite. *Christophe ROBERT (41)*

BATMAN RETURNS

★ MEGADRIVE ★

Y-a-t-il un code pour avoir un Select Round ou des vies infinies ? *Laurent WOZNIAK (59)*

Cher Laurent, pour parvenir au Select Round, tu dois d'abord mettre le curseur sur "Options" lorsque tu es à la page de présentation. Tu dois ensuite prendre le deuxième Joypad et faire la manipulation suivante : Haut, Gauche, Bas, Droite 3 fois, puis presse A et B simultanément 4 fois. Tu entendras alors un effet sonore. Prends le premier Joypad et appuie simultanément sur Droite, D et Start. Tu arriveras alors au Stage Select. Bonne chance. *Cédric LAVIE (33)*

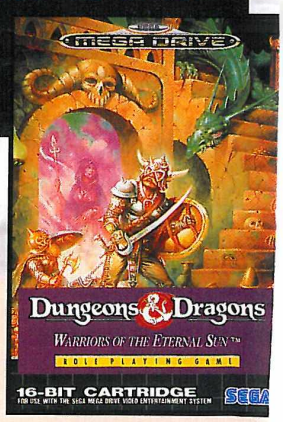
DUNGEONS AND DRAGONS

★ MEGADRIVE ★

J'ai visité toutes les grottes et souterrains. Que faut-il faire ensuite ? Merci d'avance. *Thierry MARTEL (59)*

S'il s'agit de "Warriors of the Eternal Sun", il faut trouver l'allié destiné au Duc qui se cache derrière un passage secret dans le troisième niveau de la "Dragon's Cave". Ce passage est à l'extrême Est du couloir le plus au nord. Ensuite, il faut revenir en ville et interroger Marmillian dans la tour au Nord-ouest du château du Duc. Enfin, il faudra aller au cimetière pour trouver l'entrée d'un souterrain caché dans une tombe ouverte. Il ne faudra pas hésiter à rentrer dans les murs pour trouver des passages secrets. Une fois sorti, il suffit de longer la rivière vers le nord pour trouver l'entrée du dernier souterrain.

Wolfbat alias Jérôme RAIMBAULT



SONIC 2

★ MEGADRIVE ★

Comment fait-on pour se confondre à un élément du décor ? Merci d'avance.

Laurent WOZNIAK (59)

À la page de présentation, allez à l'écran des options puis au Sound Test, et écoutez les sons suivants : 19, 25, 09, 17, tu entendras alors une petite clochette. Ce qui signifie que la manip' a bien réussi. Appuie sur Start et te voilà revenu à la page de présentation. Va sur "1 Player" et appuie sur A et Start simultanément et tu arriveras au Select Round. Va au Sound Test (Sonic porte un casque) et écoute les sons suivant : 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04, puis choisis n'importe quel niveau et appuie sur A et Start simultanément. Si la manip' a réussi, en haut à gauche de l'écran du niveau que tu as choisi il y aura des lettres et des chiffres dans le désordre. Appuie sur B pour te transformer, sur A pour changer d'élément, sur C pour l'inscrire à l'écran. Bonne chance.

Johnny DENIS (28)

SONIC 3

★ MEGADRIVE ★

Dans le niveau quatre, près du bouton où l'on remet le niveau à jour, (le bouton que Knuckles enclenche au début du 4.2) il y a un endroit où l'on vous enferme, un pylône n'arrête pas de tourner en rond. Apparemment, on doit sauter au maximum et passer sur le côté, mais moi il y a que Tails qui y arrive. Je n'y arrive pas... Je ne comprends pas... Vite, vite, je vais me tuer !!! Ça fait une semaine que j'essaye ! Merci d'avance.

Jean-Louis GORLIN (93)

Cher Jean-Louis. Toi ne plus faire avancer Sonic, alors moi donner réponse à toi. Quand tu arrives sur le pylône, fais cette manip'. Quand le pylône descend, mets ta manette multidirectionnelle vers le Bas et quand le pylône remonte, met la manette vers le Haut et ainsi de suite. Heureusement que Sonic n'a jamais la tête qui tourne sinon...

Johnny DENIS (28)

SHINOBI

★ GAME GEAR ★

J'aimerais savoir où se trouve le tableau des "password", car je suis bloqué depuis des mois à le chercher. Merci d'avance pour la réponse !

Ludovic TRANCART (44)

Je n'ai malheureusement pas trouvé le tableau des "Passwords", mais pour celui du "Sound Test", il suffit d'appuyer sur les touches Haut et Start pendant l'écran-titre. Peut-être existe-t-il un tips pour avoir des vies infinies grâce à ce "Sound Test".

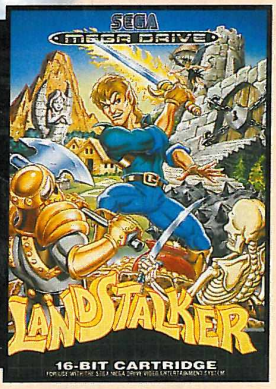
Na-Izbaad, le sorcier de la Game Gear.

LANDSTALKER

★ MEGADRIVE ★

Avant d'aller parler au vieux sage, sur le chemin menant au lieu saint, il y a une grotte, mais on se retrouve bloqué, car la corde du haut n'est pas descendue. J'aimerais également savoir à quoi sert le ruban bleu, la cloche tête de mort et le grimoire, et aussi où et quand doit-on utiliser le gâteau à la fraise. Merci d'avance, je crise depuis déjà trois mois !

Alban (60)



Pour descendre la corde, il faut aller au labyrinthe vert. Une fois la Pierre Solaire trouvée, il faut continuer vers l'Est. Là, après quelques monstres, tu trouveras une grotte qui mène à la fameuse corde. Ce passage n'est pas nécessaire pour finir le jeu. Le Ruban Bleu est un élément du scénario qui prend sa signification lors de la dernière rencontre avec la princesse Lara. La cloche Tête-de-mort est une roulette russe totalement aléatoire. Le Grimoire ne sert à rien d'autre qu'à gaspiller 100 Ors. Le gâteau à la fraise est bénéfique une fois sur deux selon les caprices de Friday. Tu aurais mieux fait de monter un Drugstore alban !

Wolfbat, alias Jérôme RAIMBAULT

X-MEN

★ MEGADRIVE ★

Je suis coincé au cinquième niveau. Que faut-il faire après avoir tué Majo ? Merci.

Le vendeur d'astuce gratuite (89)

Après avoir tué Mojo, continue vers la droite, tu vas arriver devant un écran d'ordinateur (déjà apparu dans les deux précédents niveaux), détruis-le et appuie sur la Touche Reset de ta console. Bonne chance pour le dernier niveau.

Jonathan RICHEZ (59)

ROCKET NIGHT ADVENTURES

★ MEGADRIVE ★

Pourriez-vous me dire comment tuer le Boss Cochon de fer dans le vaisseau ? Y-a-t-il des codes (vies infinies, invincibilité, select round) ? Merci d'avance !!!

Pierre TRICHET (44)

Pour survivre au Boss Cochon de Fer, il faut toucher la boule avec laquelle il jongle. Quand il s'énerve, il faut se cacher dans le coin supérieur gauche et attendre qu'il se calme. On peut le vaincre en renouvelant cette opération plusieurs fois. Quant aux codes, désolé Pierre, je n'en connais pas.

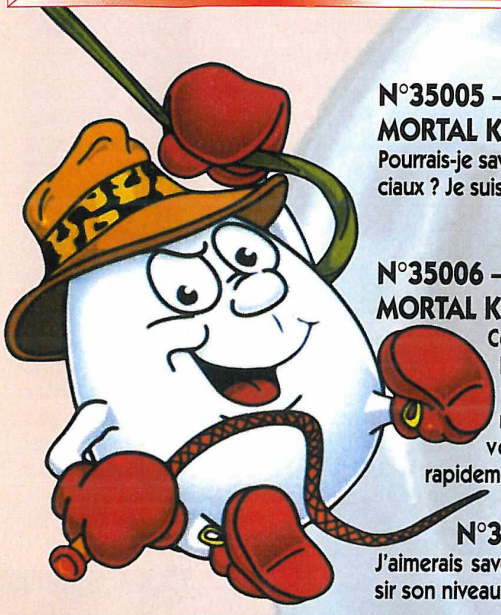
Wolfbat, alias Jérôme RAIMBAULT

EN DÉTRESSE

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

QUESTIONS • RÉPONSES • QUESTIONS • RÉPONSES • QUESTIONS • RÉPON

les questions... l



★ GAME GEAR ★

N°35001 – AERIAL ASSAULT
Je voudrais savoir s'il existe des codes Action Replay pour ce jeu. Merci d'avance. Sébastien.

N°35002 – CASTLE OF ILLUSION
Y-a-t-il un code pour choisir son niveau ? Merci d'avance.
Laurent JOYE (33)

N°35003 – DEFENDERS OF OASIS
À Chanadar, dans la taverne, le barman me dit que l'on peut fabriquer un sortilège grâce au "Hilt" mélangé à diverses substances. Info ou intox ? Si c'est une info, alors comment procéder ? Un coup de Shamshir sur la tête de celui qui me répondra.
Na-Izbaad,
le sorcier de la Game Gear.

N°35004 – MASTER OF DARKNESS
Y-a-t-il une astuce pour...
1) Etre invincible ?
2) Avoir le maximum d'armes spéciales (quelle que soit cette arme) ?
3) Choisir son niveau ?
4) Avoir une infinité de vies ?
Valérie COSSON (58)

N°35005 – MORTAL KOMBAT
Pourrais-je savoir tous les coups spéciaux ? Je suis bloqué, aidez-moi !
David RIDOUARD

N°35006 – MORTAL KOMBAT 2
Comment peut-on faire les fatalités, les babalités, les friendships moves ? J'espère que vous me répondrez rapidement. Merci d'avance

N°35007 – SONIC
J'aimerais savoir le code pour choisir son niveau. Merci d'avance.
Laurent JOYE (33)

N°35008 – SONIC 2
Y-a-t-il un code pour se transformer dès le début en Sonic d'Or ? Merci d'avance. Laurent JOYE (33)

N°35009 – TAZMANIA
Y-a-t-il un code pour choisir son niveau ? Merci. Laurent JOYE (33)

N°35010 – THE ADDAM'S FAMILY
Où est la clef qui permet d'entrer dans la pièce en bas à gauche quand on entre dans le manoir. Il me manque 50 000$ pour passer par la porte dans le coffre fort, où puis-je les trouver ? Merci d'avance.
Damien PITARD (76)

N°35011 – WONDERBOY RETURN OF THE DRANCON
Je voudrais savoir s'il existe des codes ou des astuces pour ce jeu. Merci. Damien PITARD (76)

★ MASTER SYSTEM ★

N°35012 – ALADDIN
Je n'arrive pas à avancer dans ce jeu. Pourriez-vous m'aider en me donnant des astuces. Je vous en remercie. Thierry LOCCA (69)

N°35013 – ALEX KID IN MIRACLE WORLD
À un moment, vers la fin, je suis bloqué dans une pièce avec des cases sur presque tout l'écran. Que dois-je faire pour arriver à changer de monde ? Thibaut CARON (51)

N°35014 – ASTERIX
Y-a-t-il un Select Round ou un code pour avoir des vies infinies ? Si oui, donnez-les-moi vite car je n'ai pas les Megaforce 6 et 7 !!!
Christophe HUAUX

N°35015 – BLACK BELT
Dans le chapitre 4, je n'arrive pas à tuer le Boss. Quand j'essaie de le taper, il s'abaisse et il me met une pêche. Y-a-t-il un code d'in-vincibilité ? Si oui, donnez-le moi ! Merci d'avance.
Sébastien FORTEMAISON (28)

N°35016 – DAFFY DUCK
Dans le jeu n°2, Canard Exorciste, je n'arrive pas à passer au-dessus d'une rampe glissante (niveau de difficulté 3). Si vous pouviez m'expliquer un peu comment procéder, cela m'aiderait énormément.
Philippe FONTAINE (74)

N°35017 – GHOSTBUSTERS
1) Comment faire pour se battre contre le Bibendum ?
2) Comment avoir un code ?

N°35018 – MICKEY MOUSE
Y-a-t-il un menu secret ?

N°35019 – MORTAL KOMBAT
1) Quelles sont les fatalités des personnages ?
2) Comment fait-on le coup spécial (avec le pied) de Sub Zero ?
3) Y-a-t-il un menu secret sur Mortal Kombat ?

N°35020 – STREETS OF RAGE
Y-a-t-il un Select Round ou un menu secret ?

N°35021 – STREETS OF RAGE 2
J'aimerais savoir s'il y a un Select Round et des personnages cachés. Si oui, comment y parvenir. Merci d'avance. Mickaël (42)

N°35022 – THUNDER BLADE
J'aimerais savoir s'il y a un Select Round. Jérôme NADAL (24)

N°35023 – WONDERBOY IN MONSTER LAND
Comment peut-on avoir l'Ocarina qui permet d'ouvrir certaines portes avec une note de musique ? Où se trouve-t-il ? Tant que je ne l'ai pas, je ne peux plus jouer dès le premier stage (1ère porte). Et est-ce qu'il y a un code pour choisir le stage que je veux ? Merci. Laurent PACHE (54)

N°35024 – WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
Je voudrais avoir les codes pour se transfomer en : homme-lézard, homme-souris, homme-piranha, homme-lion, homme-faucon.
Laurent BARGUE (45)

★ MEGADRIVE ★

N°35025 – ART LIVE
Y-a-t-il un moyen d'enregistrer "ses œuvres" sur un magnétoscope ?
Bibi (13)

N°35026 – BART VS SPACE MUTANT
Je n'arrive pas à peindre en rouge le ballon et le cheval de bois près de la cabine téléphonique. Alors, que faire ? Merci ! Eric (Maroc)

N°35027 – DRAGON BALL Z
Y-a-t-il un code pour avoir un personnage caché ? Cédric PETITJEAN (93)

N°35028 – ESWAT
Y-a-t-il un Select Round ou un code pour avoir des vies infinies ou encore être invincible ? Merci d'avance.
Cédric PETITJEAN (93)

2 questions... les questions...

N°35029 – FANTASTIC DIZZY

J'ai besoin de votre aide pour terminer ce jeu. Il me reste une trentaine d'étoiles lorsque j'arrive au château de Zac et donc il m'est impossible d'y rentrer tant que je n'ai pas toutes les étoiles. De plus, il me reste beaucoup d'objets inutilisés.

1) Comment rentre-t-on dans la grotte sous-marine où est le poulpe (quel objet le permet) ?
2) Est-il possible d'aller de l'autre côté du dragon dans la mine et comment ?
3) À quoi sert la clé en forme de tête de mort ?
4) À quoi sert le lourd sac de pièces d'or ?
5) À quoi sert le sceau d'eau (rempli ou vide) ?
6) À quoi sert le coffre à trésor vide ?
7) À quoi sert le $ en or ?
8) À quoi sert le tapis persan épais ?
9) À quoi sert le vieux parapluie protecteur ?
10) Existe-il un 3ème œuf doré de dragon et peuvent-ils se transformer en petits dragons ?
11) La cheminée qui est dans le château de Zac (après l'épreuve de l'arbalète) cache-t-elle un endroit secret ? Si oui, comment y parvenir ?

Laurent ARGUELLES (95)

N°35030 – FATAL FURY

À quoi correspond la voix n°23 dans le Sound Test ? Peut-on jouer avec Billy Kane ou avec le boxeur thaïlandais, car j'ai remarqué qu'ils étaient cachés dans les décors de Richard Mayer et Duck King ? Qu'est-ce que le code de la "ville fantôme" ? Connaissez-vous d'autres codes ? Pitié, je panique...

Bibi (13)

N°35031 – HYPERDUNK

Toutes les fins sont-elles les mêmes ?
Connaissez-vous des passwords pour aller en "Final Championship" ?

Bibi (13)

N°35032 – JAMES POND 3

Je suis complètement bloqué. J'ai libéré les trois agents, j'ai détruit toutes les mines de fromage, j'ai éclairé 76 zones, mais maintenant je suis bloqué : je sais où se trouve le repaire du Boss, je sais aussi que c'est une étoile bleue. Mais sur la carte, cette zone ne veut pas apparaître. Comment la faire apparaître ? Merci d'avance.

Eddie.

N°35033 – JURASSIC PARK

Comment faut-il faire pour sortir de la station de pompage avec Dr Grant ?

Florent CHEVALIER (02)

N°35034 – LANDSTALKER

J'ai passé la crypte et eu le bracelet. Après, je prends le chemin de la tour de Mir mais, au lieu d'aller dans sa direction au carrefour des champignons, je prends l'autre chemin. C'est un cul-de-sac, mais il y a à droite un sentier ; si on le prend, Friday nous dit qu'elle est tout près de son village natal. Après avoir pris le coffre, il faut sauter par-dessus des buissons et, si l'on continue, on arrive à des sapins. Mais sur le côté il y a un trou caché par des sapins et je suis tombée là. Friday m'a dit: "Voilà le village de Tern...qqch. Bonjour !" Il y a des Eke-eke au fond et aussi sur un mur trop haut pour qu'on puisse sauter, il y a quatre portes dont deux sont gardées par deux fées semblables à Friday. Comment faire pour monter sur le mur et visiter ce village ? Répondez-moi s'il vous plaît.

Muriel DURAND (85)

N°35035 – LE ROI LION

Est-ce que je pourrais savoir s'il y a un code pour avoir le père Lion au lieu du petit lion ?

Guillaume DUCRET (81)

N°35036 – MORTAL KOMBAT 2

Au secours ! Je n'arrive pas à faire la fatalité "Kintaro" de Shang Tsung. Comment faire ? Merci !

Cédric PETITJEAN (93)

N°35037 – PHANTASY STAR 3

Dans la troisième génération, après avoir récupéré le pendentif de Laya (Laya Pendant), que faut-il faire ?

Jean-Marie DUDRAGNE

N°35038 – SONIC

Comment se transforme-t-on Sonic ?

Bibi (13)

N°35039 – SONIC AND KNUCKLES

Je voudrais savoir :
– Comment tuer le Boss de Flying Battery 2 ?
– S'il y a des codes ou des astuces en vrac ?
Merci d'avance et à bientôt.

Le Segamaniaque.

N°35040 – SONIC SPINBALL

Comment fait-on pour battre le Boss au niveau 4 (Showdown) ? Merci d'avance.

Isabelle.

N°35041 – SPLATTER HOUSE 2

Je n'arrive pas à passer le Boss de la fin du deuxième niveau. Merci de m'aider.

Frédéric PUGLIARESI (69)

N°35042 – STREET FIGHTER 2'

J'ai remarqué qu'en terminant le jeu au niveau de difficulté 8 sans utiliser le moindre continue, on voit Ryu en grand à la fin, en mode Champion, et en mode Hyper, on voit Chun-Li... Y-a-t-il d'autres fins cachées ? Pouvez-vous m'en dire plus sur les boules de feu rouges de Ken et Ryu ? Comment les exécute-t-on ? Comment fait-on l'hélicoptère en l'air avec Chun-Li ? Connaissez-vous des codes sur ce jeu ? Merci.

Bibi (13)

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • GAME GENIE

On commence bien l'année avec la totale des codes sur le dernier chef-d'œuvre de Walt Disney, j'ai nommé le Roi Lion, mais aussi les codes de niveaux pour mon héros préféré : Wolverine, des X-Men. Étant un fan invétéré de Comics US (surtout Marvel), je vous file en prime les salles secrètes de Maximum Carnage (la superbe BD étant publiée aux Éditions Semic en ce moment). Comme vous avez eu suffisamment de cadeaux ces dernières semaines, je vous réserve une petite surprise concernant Ecco 2 (sur MD) pour le mois prochain. En attendant, délectez-vous des codes de niveaux en mode Normal. Pour les fans de jeux d'aventure, je vous conseille Soleil et de ce fait, j'attends avec impatience vos soluces qui, comme toutes bonnes astuces que je reçois, peuvent vous permettre de gagner un jeu offert par CHEEPER. Pour finir, je vous rappelle que vous pouvez téléphoner au 36-707-706 pour avoir toutes les dernières astuces sur MD et M-CD, ainsi qu'au 36-706-707 pour avoir la totale sur les jeux de Baston (MK, MK II, DBZ et SF).

LOGAN.

LOGAN, LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103 Boulevard MacDonald, 75019 PARIS.

L'ASTUCE-MAN DU MOIS

LE ROI LION

TOP Cheeper

© DISNEY

© 1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

CHOIX DU NIVEAU :
Dès que le logo Sega disparaît de l'écran, faites sur la croix multi-directionnelle, dans un mouvement circulaire et continu, plusieurs 360° (HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE) jusqu'à ce que vous entendiez un son retentir. Commencez alors une partie et vous aurez accès à un Menu Secret, permettant de choisir votre niveau en appuyant sur DROITE ou GAUCHE.

MASTER SYSTEM GAME GEAR

Georges Mangeret gagne un jeu offert par CHEEPER pour son astuce qui fonctionne sur Master System et Game Gear.

CHEAT MODE
THE LION KING
BY DOMINIC WOOD
SYROX DEVELOPMENTS
VER 1 02.9.94
LEVEL SELECT
10 RETURN TO PRIDE

LE ROI LION

MEGADRIVE

DEBUG MODE : pour obtenir le choix du niveau ainsi que le mode Invincible, entrez dans le Menu Options et appuyez sur : DROITE - A - A - B - START, le Menu Secret va faire alors son apparition. Mettre "Cheat" sur "On" pour devenir invincible (attention, pas de vies infinies) et appuyez sur DROITE OU GAUCHE pour sélectionner le niveau désiré.

MAN OVERBOARD

PRO ACTION REPLAY

FF075 10003	Vies infinies
FF0D1 9001E	Air infini
FF0D1 900xx	XX = choix du niveau (00 à 63)
FF075 B00xx	XX = nombre de "Rescue"
FF075 D00xx	XX = nombre de "Left"
FF075 F00xx	XX = nombre de "Saved"

MEGA

URBAN STRIKE

Pour démarrer le huitième campagne, à Las Vegas, avec seize vies, il suffit d'entrer le code "GPTCR6MJGKT". Yohann PIRES gagne une carte à gratter gagnante CHEEPER !

MEGAD

INCREDIBLE HULK

MEGADRIVE

CHOIX DU NIVEAU :
Pendant le cours du jeu, faites Pause. Appuyez sur HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE dans un mouvement circulaire. Enlevez la Pause et perdez toutes vos vies. Recommencez une nouvelle partie. Le jeu va faire alors un "Reset" automatique. Faites START à nouveau et avant la séquence d'intro, vous verrez apparaître un Menu Spécial, où vous pourrez choisir votre niveau.

Mouvements spéciaux :
Les actions suivantes ne figurent pas dans la notice et il faut absolument effectuer ces prises en mode Super Hulk (plus de 70% de la barre d'énergie) :
- Écrasement du Pied (détruit les ennemis en dessous de vous) : BAS - HAUT - BAS - A
- Prise de l'Ours : attraper l'ennemi et A
- Pile Driver : attraper l'ennemi et A + B

Projection Epaulée : DROITE - DROITE - C - DROITE (utiliser Gauche si Hulk regarde à gauche).

WOLVERINE

MEGADRIVE

NIVEAU 2 : MARIKO
NIVEAU 3 : SILVER FOX
NIVEAU 4 : DEPARTMENT H
NIVEAU 5 : MADRIPOOR
NIVEAU 6 : ASANO
NIVEAU 7 : THE HUDSONS

BRUTAL

MEGA-CD

JOUER AVEC LES BOSS :
– Pour jouer avec Karate Croc, appuyez sur : HAUT - BAS - A - B - C - C - B - A - BAS - HAUT à l'écran-titre, et ainsi vous pourrez enfin venger vos frères transformés en sacs à main ou autres ceintures.
– Pour jouer avec Dali Llama, appuyez sur : C - A - B - A - GAUCHE - A à l'écran-titre.
Pour effectuer son attaque "fumante", faire GAUCHE - A + B + C
Utilisez le code E1539LFAZAAACEKOL pour avoir le contrôle complet du Llama.

ACCROPAD

Jeux MEGADRIVE

LIVRAISON SOUS 48 HEURES
(Dans la limite des stocks disponibles)

- Earth Worm Jim : 429 F
- Le Roi Lion : 429 F
- Fifa 95 : 389 F
- Urban Strike : 389 F
- NHL 95 : 399 F
- Sparkster : 369 F
- Shaq Fu : 399 F
- Dragon : 379 F
- Flink : 379 F
- Shining Force 2 : 399 F
- Micro Machines 2 : 399 F
- Fifa Soccer : 250 F
- Sonic & Knuckles : 399 F
- Mortal Kombat 2 : 399 F
- Jungle Book : 379 F
- World Cup USA : 290 F
- Ecco Le Dauphin 2 : 429 F
- Animaniacs : 399 F
- Tiny Toons Acme All Star : 399 F
- Mr. Nutz : 429 F
- Mickey Mania : 399 F
- Super Probotector : 399 F
- Soleil : 449 F
- Mega Bomberman : 399 F
- NBA Live 95 : 449 F

Vidéo DBZ (Fr.)
Volume 1 à 8
149Fr. pièce

BON DE COMMANDE
Nom : ..... Prénom : .....
Adrese : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tel. : .....
Titres commandés : Prix
1) ....
2) ....
3) ....
Frais de port et emballage + 30 TOTAL .....

Règlement par chèque ou mandat-lettre uniquement
ACCROPAD 156, avenue Gabriel Péri 91700 SAINTE-GENEVIEVE-DES-BOIS
Tél. : 69 51 13 43 - Fax : 69 51 13 71

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • GAME GENIE

OLDIES BUT GOODIES

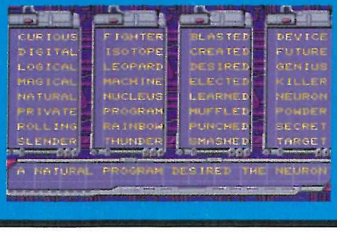
ROLLING THUNDER 2

Voici tous les codes d'accès à tous les niveaux en mode EASY :

Niveau 2 : A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
Niveau 3 : A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
Niveau 4 : A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON
Niveau 5 : A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER
Niveau 6 : A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
Niveau 7 : A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
Niveau 8 : A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE
Niveau 9 : A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
Niveau 10 : A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE
Niveau 11 : A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER

Voici tous les codes d'accès à tous les niveaux en mode HARD :

Niveau 1 : A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS
Niveau 2 : A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
Niveau 3 : A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
Niveau 4 : A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
Niveau 5 : A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
Niveau 6 : A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
Niveau 7 : A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
Niveau 8 : A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
Niveau 9 : A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
Niveau 10 : A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
Niveau 11 : A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON



RED ZONE

MEGADRIVE

Codes spéciaux pour être Invincible :

Mission 1 : BAABAACBCBA
Mission 2 : ABBBABACBBC
Mission 3 : BAABAACBCAA
Mission 4 : ABBBABACBAC
Mission 5 : BAACAABAACA
Mission 6 : ABBCAACACCC
Mission 7 : BAACAACACBC
Mission 8 : ABBCAACACBC
Astéroïdes : ABCACACBCAC

FLINK

MEGADRIVE

MEGA-CD

CHEAT MODE : commencez normalement le jeu et mettez en Pause en appuyant sur BAS + START. Une fois le Menu Options apparu, maintenez START enfoncé et appuyez successivement sur : 3 fois DROITE - 3 fois GAUCHE - 2 fois DROITE - 2 fois GAUCHE - DROITE - GAUCHE. La manipulation terminée, un menu spécial va se dévoiler en bas de l'écran, permettant de terminer un niveau en cours, de choisir et de créer n'importe quelle magie et aussi de reprendre de l'énergie mystique.

SONIC 1, 2 ET 3

PRO ACTION REPLAY

FFFE1 200xx XX = nombre de vies
FFFE1 800xx XX = nombre de continues
FFFE2 0xxxx XXXX = nombre d'anneaux
FFFE2 3000x X = nombre de minutes (0 à 9)

MEGADRIVE

Sylvain Michon gagne une carte à gratter gagnante CHEEPER !

ROCK'N ROLL RACING

GADRIVE

Toutes les courses en Mode "Warrior" avec Olaf :

CHEM VI DIVISION B	:	D7MR RST1 WS6M
CHEM VI DIVISION A	:	N9WR RSR1 RS6M
DRAKONIS DIVISION B	:	JSKR R!T9 QSRN
DRAKONIS DIVISION A	:	S6H8 TSR9 QNTN
BOGMIRE DIVISION B	:	H!28 R3TJ T5TQ
BOGMIRE DIVISION A	:	D6W8 T6RJ T6YQ
NEW MOJAVE DIVISION B	:	57P8 TSTS T421
NEW MOJAVE DIVISION A	:	XWN8 M7RS SW21
NHO DIVISION B	:	79N8 9QS1 SW21
NHO DIVISION A	:	L3HR TSQ1 3SFQ
INFERNO DIVISION B	:	RQHR HLS9 6TYQ
INFERNO DIVISION A	:	B7WR RGQ9 5TKR

FATAL FURY 2

MEGADRIVE

JOUER AVEC LES BOSS :
Au logo "Takara", appuyez rapidement sur DROITE - BAS - DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - B, allez à l'écran du choix des persos et appuyez sur DROITE pour faire apparaître les Boss.

Continues infinis :
Voici un code qui permet de reprendre des Continues : après une défaite et quand l'écran des Continues s'affiche devant vous, appuyez simultanément sur HAUT - A - B - C
Vous pouvez reprendre jusqu'à 9 Continues et ceci à chaque fois que vous en avez besoin.

Changer la couleur des persos :
Il faut absolument avoir une manette 6 boutons pour effectuer cette manip.
À l'apparition du logo TAKARA, appuyez rapidement sur : BAS - BAS/GAUCHE - GAUCHE - BAS/GAUCHE - DROITE - Y et vous entendrez Terry crier "Bingo".
À l'écran du choix du perso, maintenir enfoncés B + START et appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE pour changer de couleur.

MAN OVERBOARD

Voici des codes en vrac :

CRUMBS	DRIVER	JUNGLE	NUMBER
JUMPED	KNIGHT	RABBIT	ASYLUM
JIGSAW	WARPED	TENNIS	WALLOP
WARSAW	KRYTON	RADISH	
BANANA	DRENCH	GOALIE	
CAMERA	DODGER	BALET	
DESIGN	PENCIL	BADGER	

GAME GEAR

THE OTTIFANTS

MEGADRIVE

CODES DE NIVEAUX :

La Cave	:	JHRE
Le Jardin	:	GFDE
Le Chantier	:	ZYAP
Le Bureau	:	HMXT
La Jungle	:	WTYU

Laure Commeiras gagne une carte à gratter gagnante CHEEPER !

FIFA SOCCER 95

MEGADRIVE

SUPER CODES :
Manips à effectuer dans le menu "Options" :
– Super Puissance : augmente de 25% la barre de tir : B - A - 8 fois B
– MURS TRANSPARENTS : version foot en salle : C - C - C - B - A - A - A - B
– BALLE FOLLE : trajectoires bizarres : C - A - B - C - C - B - A - C
– BALLE BROSSÉE : super brossées : B - A - C - B - C - C
– SUPER GARDIENS : Barthez est parmi nous : 5 fois A - 5 fois B
– ÉQUIPE IDÉALE : super équipe : A - A - B - B - C - C - A - A
– SUPER ATTAQUE : mieux que le Barça : 5 fois A - B - C
– SUPER DÉFENSE : mieux que Milan : 5 fois B - C - B
– TIRS PÉNALTY : A - B - A - C - A - B

Allez à l'écran "CONTROL" et appuyez sur A pour faire apparaître le menu "CHEATS"– Tous les Cheats sont sur Arrêt, positionnez-les sur Marche si vous voulez qu'ils fonctionnent.
L'équipe Locale correspond à celle dirigée par le joueur 1, les Visiteurs par le joueur 2 ou l'ordinateur.
Jacky Pecot gagne une carte à gratter gagnante CHEEPER !

3615 ELECTRE
Toutes les références des jeux sur CD-ROM, CD-I, MEGA CD, 3DO, AMIGA CD32, NEO GEO CD, 32 X, Saturn, PS-X, PC-FX...

PLUME DIRECT

Combats aériens, espionnage, dinosaures, sorcières, monstres de l'espace : le nouveau service Minitel ELECTRE Multimédia recense les jeux sur support CD, par thème, titre, auteur, éditeur. Il propose également leurs prix, le résumé de leur contenu et la liste de leurs points de vente.
0,12 F puis 2,19 F la minute

TAPEZ **3615 ELECTRE**
La Médiathèque Electronique

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • GAME GENIE

ECCO 2

MEGADRIVE

Voici tous les codes de niveau en mode NORMAL :

Crystal Springs	:	OVYKBYEB
Fault Zone	:	MOIUSHZA
Two Tides	:	UCIYWAZA
Sky Way	:	CVLCBSCB
Sky Tides	:	KXAENRCB
Tube of Medusa	:	MIVLLPYA
Sky Lands	:	CLCLNHEB
Fin to Feather	:	UUDSOWXA
Eagle's Bay	:	MKSIWNDB
Asterite's Cave	:	KJXSRUXA
Four Islands	:	AOTUOFFB
Sea of Darkness	:	QQKQUIAB
Vents of Medusa	:	SDEILPBB
Gateway	:	EYXJLPHB
Moray Abyss	:	KFBNZUZA
The Eye	:	OXHNZXQE
Big Water	:	UOCZFOGA
Deep Ridge	:	QTJNEVOD
The Hungry Ones	:	CLESQEGE
Secret Cave	:	KPKFQUOE
Lunar Bay	:	SZFUYUOE
Black Clouds	:	GJMBYPKE
Gravitor Box	:	AGTAJOME
Globe Holder	:	OTZKWULE
Vortex Queen	:	CQBOYTDA
Home Bay	:	MHQYVNIA
Epilogue	:	OOGZPJDA
Fish City	:	MJPZTTNA
City of Forever	:	CCXIBGTA
Code Secret	:	OAREFSMA

Mary-Anna Yamasaka gagne une carte à gratter gagnante CHEEPER !

PRO ACTION REPLAY

FFAB7 40002
Energie infinie

MAXIMUM CARNAGE

MEGADRIVE

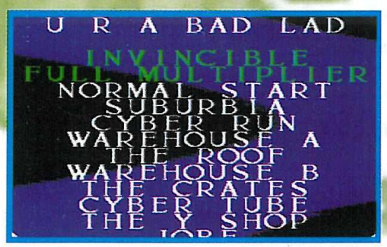
Pièces secrètes :
- Pour trouver la salle secrète au niveau de l'Escalade ("Climb"), sauter par-dessus la fenêtre qui est à droite de l'écran, et se laisser tomber dans le vide en ayant le pied pointé vers la gauche.
- Pour celle qui est cachée dans les Rues de San Francisco ("Streets of San F."), il faut que Venom (et non Spidey) donne un coup de poing tournoyant quand il est face à la machine ATM.
- Pour celle du labo des FF ("Fantastic 4 Lab"), il faut là aussi incarner Venom et se diriger au fond de l'écran ; observer le mur pour découvrir un carré, puis sauter dans sa direction avec le pied pointant à gauche.
- Au niveau du Poste de Police ("Police Station"), sautez dans la cellule 27.
- Sur les toits de Manhattan ("Manhattan Rooftops"), faire un flip arrière dans la lucarne.
- Au niveau du QG des méchants pas beaux ("Ruined Boys Home"), laissez Carnage vous assommer devant la porte en faisant son attaque aérienne.

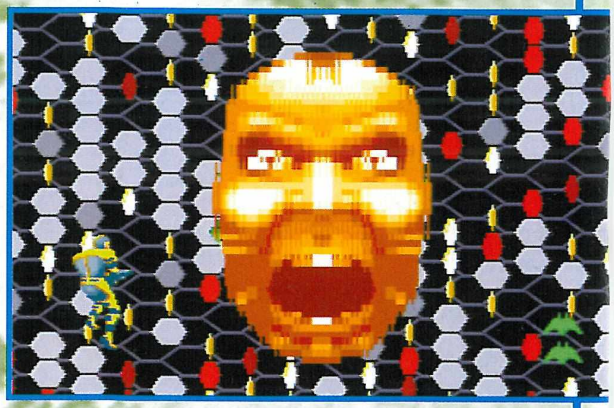
Merci à Joss (dit Black Cat) pour ces astuces !

LAWNMOWER MAN

MEGADRIVE

CHEAT MODE : tout d'abord, commencer à faire Pause en appuyant sur START obligatoirement pendant un niveau de plates-formes, puis appuyez sur : HAUT - DROITE - A - B - A - BAS - GAUCHE - A - BAS. Reprenez le jeu et faites Pause une nouvelle fois, puis appuyez sur C : un Menu spécial va apparaître, offrant la possibilité de choisir son niveau et d'obtenir des Vies Infinies.

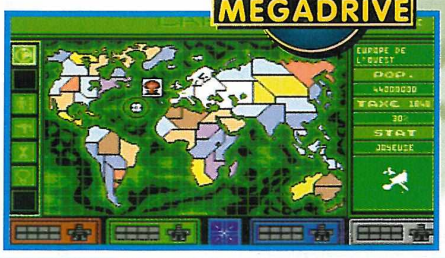




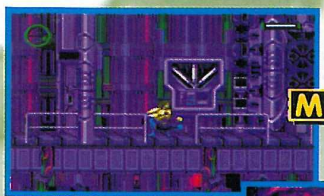
SYNDICATE

Codes divers :
7MMKEYJ04
701ETLGJ2
7ABAA2J282
7DCAA2J283
L0DG0KC00030K

MEGADRIVE



GENERATION LOST

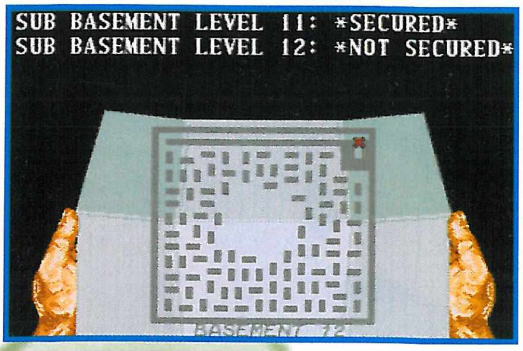


MEGADRIVE

CODES :

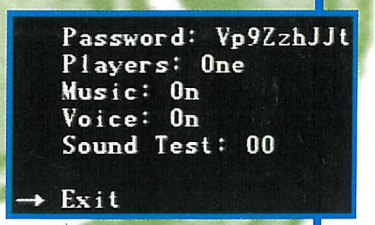
Temple	:	AGES
Générateur	:	DUTY
Complexe	:	WARM
Fin	:	HOPE

ZERO TOLERANCE



MEGADRIVE

Niveau 1.2 - DOCKING BAY 2	:	bno8v/Kug
Niveau 1.3 - BRIDGE 1	:	DDq8*tLng
Niveau 1.4 - ENGINEERING 1	:	dFrduvNng
Niveau 1.5 - ENGINEERING 3	:	Krcd-*LvW
Niveau 1.6 - ENGINEERING 2	:	PD6duvJv?
Niveau 1.7 - ENGINEERING 4	:	UD6duvPvU
Niveau 1.8 - GREENHOUSE 1	:	GvY8ubPv2
Niveau 1.9 - GREENHOUSE 2	:	OL6duvPnQ
Niveau 1.10 - GREENHOUSE 3	:	ar8*-vJFE
Niveau 1.11 - BRIDGE 2	:	KP8d-*)qE
Niveau 1.12 - REACTOR 1	:	cvZ*C9Ppk
Niveau 1.13 - REACTOR 2	:	GPZdu*PFj
Niveau 2.1 - ROOF TOP	:	OPYbt9Pr2
Niveau 2.2 - FLOOR 164	:	?vaUqcJOH
Niveau 2.3 - FLOOR 163	:	?daUtRJMg
Niveau 2.4 - FLOOR 162	:	XFLQ-6MOF
Niveau 2.5 - FLOOR 161	:	XDrQC-MMF
Niveau 2.6 - FLOOR 160	:	BFpQ9qNE8
Niveau 2.7 - FLOOR 159	:	UHKS/oxEz
Niveau 2.8 - FLOOR 158	:	crrQ*CJMQ
Niveau 2.9 - FLOOR 157	:	GLqQ*CJG5
Niveau 2.10 - FLOOR 156	:	?rrQ*CJKj
Niveau 2.11 - FLOOR 155	:	?LrSCCJK!
Niveau 2.12 - FLOOR 154	:	cnM7C3JJD
Niveau 2.13 - FLOOR 153	:	ODiQ/3JxF
Niveau 2.14 - FLOOR 152	:	?rhQ/3)xz
Niveau 2.15 - FLOOR 151	:	bH)SNoJxX
Niveau 3.1 - SUB BASEMENT 1	:	GDpQe6J)z
Niveau 3.2 - SUB BASEMENT 2	:	KFpfQqJMF
Niveau 3.3 - SUB BASEMENT 3	:	aL)9m3LnE
Niveau 3.4 - SUB BASEMENT 4	:	Gn/d4vLvj
Niveau 3.5 - SUB BASEMENT 5	:	cD6*4vKvk
Niveau 3.6 - SUB BASEMENT 6	:	)z9*AvLne
Niveau 3.7 - SUB BASEMENT 7	:	?LYbk8NE7
Niveau 3.8 - SUB BASEMENT 8	:	Gr9fkrJMQ
Niveau 3.9 - SUB BASEMENT 9	:	cL3fkrJO7
Niveau 3.10 - SUB BASEMENT 10	:	Yr9fwLJx!
Niveau 3.11 - SUB BASEMENT 11	:	xL6f7LJJj
Niveau 3.12 - SUB BASEMENT 12	:	Vp9ZzhJJt



PRO ACTION REPLAY

FF0DE 50063	Énergie infinie
FF103 80006	Shotgun illimité
FF103 C0006	Handgun illimité
FF104 0000A	Lance-flammes illimité
FF102 900xx	XX = Choix du niveau

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

MEGADRIVE

DEBUG MODE : à l'apparition du logo Sega, appuyez simultanément sur A + B de la manette 1, ainsi que sur B + C de la manette 2. Vous entendrez un aboiement. Commencez à jouer, puis mettre la Pause. Appuyez sur A et le Debug Mode apparaîtra en haut de l'écran, permettant de choisir son niveau, de reprendre de l'énergie, ou bien de jouer les passe-murailles pour se balader dans un niveau.

POWER DRIVE

MEGADRIVE

Niveau 2 / Kenya	:	1P35Z2FLPSH38N9R
Niveau 3 / Suède	:	PXB0ZGJ47GH0QLST
Niveau 4 / Corse	:	GWVX5FZQN7S9D9KF
Niveau 5 / Arizona	:	F9V-KH7C1FV8W7XF
Niveau 6 / Finlande	:	4R4665X7S3FNM2WB
Niveau 7 / Australie	:	J6V-ZP22KR39NX1Q
Niveau 8 / Grande-Bretagne	:	Z06KNV-10NZB5GQS
Niveau 9 / Grande-Bretagne	:	3GPD5K6BCQ4K-3BD

CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITE PROFESSIONNELLE DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLES

Pro-Games

NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS, ANALYSES DU MARCHE ET DES PRODUITS, HITS ET ECHOS...

ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs

Nom .....Prénom .....
(Société .....Fonction .....)
N°.....rue/avenue .....
Code postal ..... Ville .....

Bulletin à renvoyer, avec votre règlement, à Pro-Games
22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX
TEL. (1) 47.39.34.81

Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 58
Ch. jx (Road Rash, Winter Olympics, Ecco, NBA Jam, MK, Ayrton Senna GP2. Tél. ap. 17H : 86 60 81 00.

Département 84
Ach. jx Chess Master avec la notice sur GG (paye jusqu'à 200F). Tél. à Marc après 20H au 90 75 48 40.

CONTACT

Département 28
Echange Sonic Chaos contre Sonic Triple Double. Appeler David après 16H30 au 32 58 01 69.

Département 93
Vds Cool Spot, Robocop vs Terminator, les 2 : 200F, pce : 110F ou éch. Tél. à Bertrand ap. 19H : 48 79 85 76.

VENTE

Département 28
Vds GG + 2 jx (Shinobi 2, Space Harrier) avec boîtes de jx et de GG (garantie 6 mois). Tél. à Julien : 37 83 45 41.

Département 38
Vds GG + 5 jx Asterix, Ecco the Dolphin, Columns, Sonic 2, Super Monaco GP2, le tout : 1000F à débattre. Tél. ap. 17H au 74 43 96 18.

Département 42
Vds GG + 4 jx (MK 1 et 2, NBA Jam, Sonic) + adapt. sec., prix : 800F. Tél. ap. 18H : 77 55 21 88 urgent.

Département 60
Vends jeux GG Mickey 2, Lemmings, Ultimate Soccer : 100F ou 250F les 3. Vends jeux MD Out Run 2019 : 100F, Lost Vikings, Formula One: 200F pièce. Tél. à Romain au 44 91 04 35 ou écrire à FOUCAULT Romain, 5 Impasse du Renard, 60610 LACROIX ST OUEN.

Département 73
Vds jeux GG + adapt. secteur + loupe + 7 super jeux (MK, Coolspot, Chuck Rock 2, Olympic Gold, Winter Olympics, Wonderboy, Compil 4 jeux) le tout en TBE valeur : 2400F, cédé : 1000F. Tél. au 79 25 25 76.

Département 77
Vends jeu MK2 : 180F ou échange. Tél. : 60 08 86 31.

Département 78
Vds GG + adapt. + sacoche + 13 jx (Sonic 1 et 2, Shinobi, Out Run, Olympic Gold, Mickey & Donald, Spiderman... le tout : 1500F. Tél. : 34 78 73 77 ou écrire à REBIERE Julien, 6 Allée d'Artois, 78200 MAGNANVILLE.

Département 95
Vds plusieurs jx GG : 90F pce. Tél. : 39 94 41 31.
Vds GG + 4 jx Space Harrier, MK, Alien 3, Columns) + adaptateur : 600F. Tél. à Sacha ap. 18H : 34 69 25 22.
Vds jx à 100F (Shinobi 1 & 2, Wonderboy 3, Alien 3, Chakan, Wimbledon, Slider, Hook...), à125F (Dracula, Ecco, Cool Spot, Desert Strike...) et à 150F (MK). Tél. à Georges dès 18H au 34 13 86 41.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 37
Ech. Wonderboy 2, 3 & 5 contre 1 jeu MD (Out Run, Turbo Out Run, Tiny Toon ou Aladdin). Tél. à Frédéric : 47 53 90 94.

VENTE

Département 07
Vds MS2 + 2 man. + 9 jx (Mickey 2, Sonic 1 et 2, D. Dragon, Techmo W. Cup, Action Fighter, Asterix, Chuck Rock et Alex Kid) : 1200F ou vds jx séparés : 250F. Tél. : 66 46 13 00.

Département 22
Vds Sonic 1 et 2, Olympic Gold, Shinobi, RG Grand Prix, Enduro Racer, W. Grand Prix : 800F. Tél. au 96 34 75 74.

Département 27
Vds 4 jx MS (W. Cup 90, Arcade Smatch hit, Out Run E., Action Fighter) de 50F à 200F à déb. ou éch. contre jx MD. Tél. à Arnaud ap. 19H ou merc. ap. 14H : 32 53 05 88.

Département 31
Vds MS + 2 man. + 10 jx : 500F à déb. ou 55F le jeu, matériel en TBE (1 man. neuve). Tél. à Cédric au 61 49 72 08 ou laisser message + votre n° tél. SVP merci ou écrire à CASSIOT Cédric, 43 Rue Paul Decamps, 31300 TOULOUSE.
Vds MS + 20 jeux + pistolet + 2 man., prix à déb. ou jeu séparé de 80F à 150F. Tél. à Rémi : 61 20 76 55.

Département 34
Vds Battle Out Run : 50F, S. Monaco GP : 50F, RC Grand Prix : 50F, Champions of Europe : 50F, Ayrton Senna : 50F, Bomber Raid : 20F, Cyborg Hunter : 20F. Tél. : 67 96 79 01.

Département 35
Vds MS + 2 man. et pistolet + 17 jx (Sonic Chaos, Indiana Jones, Asterix, Tennis, Foot...) prix : à partir de 50F ou l'ensemble : 1000F. Tél. : 99 38 04 62 ou écrire à THORAVAL Laura, 35 Bis René-Louis Gallouëdec, 35700 RENNES.

Département 39
Vds 7 jx MS2 de 50F à 120F ou le tout : 600F Hang On, Super Tennis, Bomber Raid, Wimbledon, Battle Out Run, MK, Sonic 2 TBE. Tél. à Anne ap. 17H30 : 84 48 16 07.

Département 44
Vds MS2 + 10 jx + 2 man. : 600F. Tél. aux HR : 40 95 17 87.

Département 54
Vds Superman : 200F (à déb.). Tél. à Jean : 83 75 21 53.
Vds MS + 1 man. pistolet + 9 jx (Sonic 1 & 2, Asterix 2...) : 1000F TBE. Tél. à Jérôme ap. 18H : 82 89 14 78.

Département 62
Vds Sega MS2 man. + pistolet laser : 350F, 5 cassettes MS à 100F l'une. Ecrire à DALLA VALLE Sébastien, 17 Rue Peltier Doisy, 62100 CALAIS, tél. : 21 96 89 12.

Département 74
Vends MS avec 2 jeux + 1 manette, prix entre : 300F et 400F. Ecrire à RIPERT Jean-Marc, Chalet de Fierier, pavillon n°2, 74440 TANINGES.

Département 80
Vds jx MS et MD entre : 100F et 350F. Ecrire à DERCOURT Céline, 27 R de la Bassée, 80260 VILLERS BOCAGE.

Département 89
Vds 3 jx MS (Golvelius, Ghosbusters, Trivial Pursuit) prix : 150F l'un. Appeler le 86 91 07 33 ou écrire à DASSONVILLE Laurent, 4 Chemin du Moulin, 89710 VOLGRE.

Département 91
Vds Super Tennis ou The Ninja : 50F chacun et échange contre Kenseiden. Tél. à Julien au 69 00 58 31.
Vds câbles reliant ttes consoles sur moniteurs amstrad, amiga, atari : 105F port compris. Tél. : 09 17 07 86.

Département 93
Vds MS + 9 jx, le tout en TBE, valeur : 3000F, cédée : 1200F à débattre. Tél. à Sylvain au 48 58 37 03.

Département 94
Vds MS + 1 man. + pro pad + Sonic : 120F et sur GG G. Gladiators : 100F. Tél. à Nicolas ap. 18H : 46 77 39 96.

★ MEGA-CD ★

CONTACT

Département 60
Ech. jeux Mega CD et MD. Contacter Anthony COURTOT, 96 Rue Jacques Monod, 60140 LIANCOURT.

Département 80
Ach. Mega CD seul entre 500F et 1000F et ach. Sonic CD de 200F à 500F + vds sur MD Ko Boxing, Ecco, Megagames 2 de 100F à 300F. Tél. : Émilie au 22 96 84 44 merci.

VENTE

Département 13
Vds Mega CD + MD + 17 jx, prix à déb. Tél. : 91 71 80 56.
Vds jx Mega CD Syipheed, Heimdall, Hook, Prince of Persia, Heavy Nova, poss. d'éch. et vds aussi jx MD. Tél. à Philippe au 90 58 38 95 (éviter après 20H) ou écrire à ROMAN Philippe, Villa les Fresnes, Ch. du moulin, 13140 MIRAMAS.

Département 29
Vends Mega CD 2 avec Tom Cat Alley, Dune, Road Avenger + divers jeux MD, le tout : 1350F. Téléphoner à Anthony aux heures de repas au 98 61 59 58.

Département 59
Vends Mega CD 2 + Road Avenger, Silpheed (boîte d'origine) prix : 1250F. Téléphoner au 20 71 72 51.

Département 75
Vds Mega CD 2 + Road Avenger + Silpheed : 1500F ou le tout + 2 pad 6 boutons + 9 jx (Sonic, Sonic 3, Streets of Rage, Flashback, Th. Force 4, Populous 2, Lemmings, Immortal, Quackshot) : 3500F. Tél. : 45 33 65 15 ap. 20H.

Département 77
Vds jx Mega CD Road Avenger et Yumeni Mystery Mansion, les 2 : 100F. Tél. : 64 20 88 84 ou écrire à LEIGOUTHEIL David, 19 Bis Rue de Verdun, 77120 SAINTS.
Vds Mega CD avec Syipheed et Ground Zero Texas + CDX Pro, le tout : 1500F et vds sur MD MK, Street Fighter 2 et FIFA Soccer : 150F le jeu. Tél. au 60 01 05 78 ou écrire à LARZILLIERE Benoît, 4 Rue de la Beuvronne, 77178 ST PATHUS.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 18
Ach. Addam's Family sur MD, prix maxi. : 180F. Tél. ap. 20H à Elisabeth au 48 66 11 60 ou écrire à Mme DE MAGALHAES Elisabeth, Le Moulin à Vent, 18220 BRECY.

Département 34
Ach. sur MD Winter Olympics : - 150F et Wonderboy 4 entre 50F et 100F. Ach. sur MS Alex Kidd : - 100F. Tél. à Romain au 67 50 76 02.

Département 46
Achète MD 32X avec ou sans jeu. Tél. : 65 21 03 80.

Département 59
Ach. NHLPA Baseball ou RBI. Tél. : 20 31 45 34 ap. 18H.
Ach., éch. et vds ttes cartouches et CD pour MD. Poss. plus de 200 titres (liste sur simple demande). Tél. ap. 20H au 21 77 68 16 ou écrire à VANDEKERKOF Jean-Claude, 21 Rue Martyrs de Résistance, 59130 LAMBERSART.

Département 89
Achète Landstalker entre 150F et 200F aisi que Turtles Fighter : 150F maxi. Téléphoner à Seb au 86 81 58 35.

Département 92
Achète Side Pocket en un ou plusieurs exemplaires. Tél. aux heures de bureaux à Pierre au 44 39 75 63.

Département 93
Ach. nouveautés MD et adaptateur MD/MS. Vds ou éch. jx MD. Tél. à Fred de 14H à 20H au 43 68 02 04.
Achète Arnold Palmer Tournament Golf PGA Tour Golf 1 ou 2, 100F maxi. Téléphoner au 43 63 35 11.

Département 94
Achète anciens jeux sur MD à bas prix. Envoyer liste à CHAST Cyril, 7 Rue AML Courbet, 94160 ST MANDE.

CONTACT

Département 08
Ech. MK2, Jungle Strike, Art of Fighting, Sonic, Sunset Riders, Rocket Knight contre Virtua Racing, Streets of Rage 3 et Mr Nutz. Tél. à Florent au 24 56 88 84.

Département 13
Ech. ou vds désespérément Splatter House 2 contre Havoc et vends jeux Master ou GX 4000. Téléphoner à Bilel après 17H au 42 80 62 52 ou écrire 166 Rue G. Appolinaire, La Licorne 1, 13500 MARTIGUES.
Vds ou éch. sur MD MK, Fatal Fury, S. of Rage 2, DBZ, E. Club Soccer, SF2, W. of Illusion contre toute offre. Tél. à Cédric au 91 05 33 88 ou écrire à CHAPEL Cédric, Impasse du Verger, 81 Bd Barthélémy, 13190 ALLAUCH.

Département 14
Ech. sur MD Chiki Boys, Wonderboys 5, Global Gladiator, Jungle Strike, FlashBack, Aladdin, Sonic Spinball, European Club Soccer. Tél. ap. 19H : 31 63 79 25.
Vds, ach. ou échange jeux MD. Recherche tout genre de jeux et nouveautés. Téléphoner au 31 95 59 05.

Département 38
Echange nombreux jeux MD et CD Crüe Ball, General Chaos, Haunting... et CD : Sonic, Silpheed, Ground Zero Texas... (25 titres). Téléphoner à Yvan de 15H à 18H et après 21H30 au 74 54 50 15.
Vds ou éch. NBA Jam : 250F, FIFA Soccer : 250F contre Sonic & Knuckles, Earthworm Jim, MK2, FIFA Soccer 95, Ecco 2, Shaq Fu, Le livre de la jungle, tous VF. Tél. : 78 73 33 62 aux HR ou écrire à SIROUX Denis, 14 Rue du 19 Mars 1962, Ch. des Barbières, 38670 CHASSE S/RHONE.

Département 54
Vds Super Thunder Blade : 100F et Terminator 2 : 150F ou échange contre nouveautés (Mickey Mania, Mr Nutz, MK2). Tél. à Virginie après 18H au 83 41 32 26.

Département 56
Echange Aladdin ou Rocket Knight contre Le Roi Lion ou Flink. Téléphoner à Olivier au 97 75 15 02.

Département 57
Echange jeux MD. Téléphoner au 87 60 10 87.

Département 59
Ech. jx MD dont Sonic 3 et 4, Urban Strike, SF2, Dragon's Revenge, Formula One... contre nouveautés ou Mega CD 2. Echange aussi Game Genie et Arcade Power Stick. Appeler Olivier au 20 09 90 03 ou écrire à DELANNOY Olivier, 16 clos des halliers, 62134 HEUCHIN.

Département 60
Ech. jx MD Super SF2, Sonic 3, T2, Tiny Toons 2, Aladdin, Jurassic Park, Micro Machines 2, The Lost Vikings, Eswat, El viento (Jap). Tél. ap. 18H30 au 44 88 51 35.

Département 62
Ech. nbrx jx MD Urban Strike, Ecco 2, FIFA Soccer, Monaco GP 1 & 2, Virtua Racing... vente possible. Vends aussi MD + hits au choix, prix à débattre. Ecrire à KOLO Stéphane, 8 Romanche, 62700 BRUAY, tél. : 21 53 82 53.

Département 76
Ech. sur MD Toe Jam & Earl, Terminator, Splatter House 2, Castle of Illusion, Chuck Rock 2 et Sonic 2. Ech. sur Mega CD Chuck Rock. Tél. à Stéphane ap. 18H : 35 34 85 46.

Département 78
Ech. sur MD 15 jx dont Mega Games 1 & 2, David Robinson's (Jap). Ch. NBA Jam, Landstalker, Bubsy, Populous 1 & 2... Tél. : 30 93 97 38 ap. 18H ou écrire à BOUILLANT Stéphane, 13 rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

Département 83
Echange David Robinson et European Club Soccer, les 2 contre 1 de ces jeux : DBZ, Super SF2, Rock'n Roll Racing. Téléphoner à François au 94 95 13 28.

Département 84
Echange jeux MD Immortal, Fatal Fury, Jungle Strike, Bubsy, Soleil, Earthworm Jim... Appeler le 90 74 56 39.

Département 92
Echange SF2 contre Aladdin, Cool Spot contre Jungle Strike, Talespin contre Jurassic Park, Ecco the Dolphin contre Asterix. Appeler le 47 76 06 74.
Vds ou éch. Sonic 3, SF2', Mega Turrican, Landstalker, J. Strike, D. Dragon 3, Flashback, Streets Rage 2... contre Shining Force 1 ou 2. Vds jx MS à 100F. Tél. : 46 61 67 59.

Département 93
Achète ou vends jeux MD Thunder Force 4, Shadow of The Beast 2, Predator 2, Megagames 1 contre jeux de combat (Fatal Fury 1 ou 2...) ou simulation d'avion ou vends entre 100F et 300F. Appeler le 48 46 17 13.
Echange MK2 contre Hulk ou Pete Sampras. Joindre après 19H Rémy au 43 52 10 42 ou écrire à Rémy DENNERY, 60 Rue Colbert, 93300 AUBERVILLIERS.

Département 94
SF2', Aladdin, Sonic, entre : 50F et 300F, le tout : 450F à déb. ou éch. contre MK2 Tazmania 2, DBZ2, Virtua Racing, Streets of Rage 3. Tél. à Yann : 48 85 23 52.

VENTE

Département 07
Vds jx MD J. Madden Foot 92 : 140F, RBI Baseball 3 : 130F, S. Hang On, Streets of Rage : 60F, Haunting : 100F. Tél. à Stéphane ap. 17H30 : 75 54 57 44 ou écrire à CHAZE Stéphane, Quartier Chalencon, 07700 BOURG ST ANDEOL.

Département 08
Vds 10 jx (Chakan, W. of Illusion, Flashback...) : 1100F à déb. ou entre 100F et 150F pce. Tél. à Thibaut : 24 56 51 06.

REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES
Commandes, nouveautés ...

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89
- Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SCOREGAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

CADEAU** 1 adaptateur secteur

(+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) **649 F neuve 449 F occasion**
ADAPTATEUR SECTEUR **49 F** LOUPE GROSSISSANTE **59 F**
BATTERIE PACK TURBO **249 F** ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM **99 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	59 F	SONIC	99 F	SUPER MONACO GP 2	179 F
SPIDERMAN	79 F	DONALD DUCK	139 F	MORTAL KOMBAT	189 F
WOLFCHILD	79 F	SONIC 2	139 F	NBA JAM	189 F
ALIEN 3	99 F	STREET OF RAGE	139 F	SONIC CHAOS	189 F
KICK OFF	99 F	PRINCE OF PERSIA	159 F	ECCO LE DAUPHIN	199 F
MICKEY MOUSE	99 F	JURASSIC PARK	179 F	FORMULA 1	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ROAD RASH	199 F	FATAL FURY SPECIAL	299 F	SAMOURAI SHODOWN	299 F
DRAGON	269 F	FIFA SOCCER	299 F	SHINING FORCE II	299 F
MONSTER TRUCKS	269 F	JUNGLE BOOK	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
ALADDIN	299 F	LE ROI LION	299 F	STARGATE	299 F
ASTERIX 2	299 F	MORTAL KOMBAT II	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
ECCO 2	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	X MEN II	299 F

MASTER-SYSTEM

(+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Manette neuve **69 F** Adaptateur Secteur **99 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	59 F	THUNDER BLADE	79 F	SUPER MONACO GP 2	179 F
SONIC	59 F	WIMBLEDON 2	79 F	DESERT STRIKE	199 F
THE NINJA	59 F	TENNIS ACE	99 F	JURASSIC PARK	199 F
ALEX KIDD	79 F	WONDERBOY 2	99 F	MORTAL KOMBAT	199 F
BACK TO THE FUTUR II	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F	ROAD RASH	199 F
RESCUE MISSION	79 F	MICKEY MOUSE	139 F	ROAD RUNNER	199 F
SONIC 2	79 F	PRINCE OF PERSIA	159 F	SONIC CHAOS	199 F
SUPER TENNIS	79 F	STAR WARS	159 F	STREET OF RAGE II	199 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

NBA JAM	TEL	ALADDIN	299 F	HULK	299 F
ADDAMS FAMILY	99 F	ASTERIX II	299 F	JUNGLE BOOK	299 F
BART VS WORLD	99 F	DAFFY DUCK	299 F	LE ROI LION	299 F
CRASH DUMMIES	99 F	DOCTOR ROBOTNIK'S	299 F	SONIC SPINBALL	299 F
WIMBLEDON 2	99 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F	WORLD CUP USA 94	299 F
DRAGON	269 F	FORMULA 1	299 F	MORTAL KOMBAT 2	329 F

SATURN

TEL

CONSOLE SATURN dispo

JEUX DISPONIBLES : CLOCKWORK KNIGHT TEL
GOTHA TEL GALE RACER TEL VIRTUA FIGHTER TEL

8 nouveautés attendues en Janvier 95

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu **399 F**
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu **449 F**

PROMO
CONSOLE (NEUVE) MEGADRIVE 2
+ 1 MANETTE + 1 JEU **599 F**

CONSOLE MEGADRIVE 2 : + LE ROI LION + 2 manettes **895 F**
CONSOLE MULTIMEGA CDX + Road Avenger CD + Sonic 2 **2990 F**

32 X

1290 F

CONSOLE NEUVE 32X

JEUX DISPONIBLES : COSMIC CARNAGE TEL
FAHRENHEIT TEL DOOM 489 F SUPER MOTOCROSS 489 F
MIDNIGHT RAIDERS TEL STAR WARS ARCADE 489 F VIRTUA RACING DE LUXE 489 F

CADEAU : 1 montre SCORE GAMES pour l'achat de la 32 X

MEGA-CD

(+ DE 250 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) **990 F**
MEGA-CD 2 Français (neuf) + ROAD AVENGER **1599 F**

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :

ROAD AVENGER	69 F	FINAL FIGHT	169 F	SONIC	169 F
BATMAN RETURN	169 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	THUNDERHAWK	199 F
ECCO LE DAUPHIN	169 F	SHERLOCK HOLMES	169 F	SILPHEED	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

POWER RANGERS	TEL	ANOTHER WORLD	349 F	FIFA SOCCER	299 F
FLINK	199 F	LETHAL ENFORCERS N°2 (+pistolet)	349 F	FORMULA 1	449 F
MICROCOSM	199 F	MICKEYMANIA	349 F	JURASSIC PARK	449 F
LETHAL ENFORCER 1	242 F	MORTAL KOMBAT	399 F	MEGARACE	449 F
YUMENI MYSTERI MANSION	249 F	NBA JAM	399 F	NHL HOCKEY 94	449 F
TERMINATOR	269 F	SOULSTAR	399 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
FLASHBACK	299 F	ECCO 2	449 F	STAR WAR	449 F
GROUND ZERO TEXAS	299 F	DRACULA	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
PITFALL	299 F	DUNE	449 F	NIGHT TRAP (2 CD) VF	499 F

MEGADRIVE

PISTOLET LOCK-ON 299 F

(+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SECTEUR **99 F** MANETTE TRANSPARENTE SG PROPAD **129 F**
ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS **49 F** PRISE PERITEL MD1 & MD2 **149 F**
MANETTE 3 boutons SEGA **59 F** MANETTE TRANS. PROG. SG PROGRAM PAD **179 F**
MANETTE PRO 4 (turbo) **69 F** 2 MANETTES INFRA ROUGE **199 F**
2 RALLONGES DE MANETTE **99 F** JOYSTICK PROGR. SV 336 **249 F**
MANETTE FIGHTER II 6 boutons **99 F** JOYSTICK TOP FIGHTER ARCADE **299 F**
ADAPTATEUR (Jeux US) NITRO **99 F** ACTION REPLAY PRO (NEUF) **349 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	49 F	KICK OFF	139 F	SUPER MONACO GP	199 F
SONIC	49 F	MICKEY CASTLE OF ILLUSION	139 F	TEAM USA BASKETBALL	199 F
MYSTIC DEFENDER	59 F	MICKEY ET DONALD	139 F	ALADDIN	249 F
STREET OF RAGE	59 F	MORTAL KOMBAT	139 F	ASTERIX	249 F
DICK TRACY	79 F	NBA ALL STAR CHALLENGE	139 F	ECCO LE DAUPHIN	249 F
SPACE HARRIER II	79 F	QUACKSHOT	139 F	FERRARI GP	249 F
SPIDERMAN	79 F	SONIC 2	139 F	FIFA SOCCER	249 F
STRIDER	79 F	STREET FIGHTER II"	139 F	FLASHBACK	249 F
WORLD CUP ITALIA	79 F	TALESPIN	139 F	OLYMPIC GOLD	249 F
BATMAN RETURN	99 F	TERMINATOR	139 F	ROCKET KNIGHT ADV	249 F
CHAKAN	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F	STREET OF RAGE 2	249 F
DAVID ROBINSON BASKET	99 F	BULLS VS LAKERS	169 F	DESERT STRIKE	275 F
TERMINATOR 2	99 F	ETERNAL CHAMPIONS	169 F	JUNGLE STRIKE	275 F
ALIEN III	139 F	JURASSIC PARK	169 F	NHLPA HOCKEY 94	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	MARCO MAGIC FOOTBALL	169 F	SONIC SPINBALL	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	SUPER MONACO GP 2	275 F
COOL SPOT	139 F	TAZMANIA	169 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	275 F
EA HOCKEY	139 F	DAVIS CUP TENNIS	199 F	STREET OF RAGE 3	314 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	139 F	FATAL FURY	199 F	URBAN STRIKE	314 F
FANTASIA	139 F	KLAX	199 F	MORTAL KOMBAT 2	349 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	NBA JAM	349 F
JORDAN VS BIRD	139 F	POPULOUS	199 F	SONIC 3	349 F
KID CHAMELEON	139 F	PSG FOOTBALL	199 F	VIRTUA RACING	449 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MONSTER TRUCKS	TEL	PROBOTECTOR	399 F	RUGBY	449 F
ART OF FIGHTING	299 F	RED ZONE	399 F	STREET OF RAGE 3	449 F
GAUNTLET 4	299 F	ROCK'N'ROLL RACING	399 F	SYNDICATE	449 F
HYPER DUNK BASKET	299 F	SHAQ FU	399 F	URBAN STRIKE	449 F
ANIMANIACS	369 F	SHINING FORCE II	399 F	WORLD CUP USA 94	449 F
FLINK	369 F	SOLEIL	399 F	MORTAL KOMBAT II	469 F
GENERATION LOST	369 F	SONIC & KNUCKLES	399 F	MR NUTZ	469 F
MIGHTY MAX	369 F	DUNE II	449 F	PETE SAMPRAS TENNIS	469 F
NIGEL MANSELL	369 F	DRAGON	449 F	STARGATE	469 F
SPARKSTER	369 F	INTERNATIONAL TENNIS	449 F	THEME PARK	469 F
TINY TOONS ALL STARS	369 F	ITCHY & SCRATCHY	449 F	TITI ET GROS MINET	469 F
DOUBLE DRAGON 5	399 F	JURASSIC PARK RAMPAGE	449 F	DRAGON BALL Z (+ MANGA)	489 F
ECCO 2	399 F	LANDSTALKER	449 F	NBA LIVE 95	489 F
FIFA 2	399 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	WOLVERINE	489 F
JORDAN ADVENTURE	399 F	LEMMINGS 2	449 F	WWF RAW	489 F
LE ROI LION	399 F	MAXIMUM CARNAGE	449 F	EARTHWORM JIM	499 F
LETHAL ENFORCERS II	399 F	MICROMACHINE II	449 F	NIGEL MANSELL INDY CAR	499 F
MEGA BOMBERMAN	399 F	NHLPA 95	449 F	RISE OF THE ROBOT	499 F
MICKEY MANIA	399 F	PGA TOUR GOLF 3	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
POWER RANGERS	399 F	PITFALL	449 F	VIRTUA RACING	649 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
* OCCASION Offre dans la limite des stocks disponibles.
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

PRECOMMANDEZ VOS JEUX & GAGNEZ DES CADEAUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24 /48 heures maximum après la sortie officielle. (Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins)
(Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

☆ ☆ ☆ **GAGNEZ DES CADEAUX** ☆ ☆ ☆

Afin de vous remercier pour chacune de vos pré-commandes, nous vous offrons :
- 1 TEE SHIRT DRAGON BALL Z pour l'achat d'un jeu coûtant **moins de 500 F** (frais de port exclu).
- 1 SAC A DOS multicouleur pour l'achat d'un jeu coûtant **plus de 500 F** (frais de port exclu).

NOUS ACHETONS (Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX (voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version originale PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE **149 F**
- RAMICARD à partir de **2 F** • PISTOLET LOCK-ON **299 F**
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) **25 F** • TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z **99 F**
- Pin's DRAGON BALL Z **29 F**

(Cardass, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I__I

TITRE	CONSOLE	PRIX
PRECOMMANDE (Port 30F/Jeu) + CADEAU		
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° I_____I
Date expiration : . . / . .
Signature .....

MEGAFORCE 01/95

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

Vds Bio Hazard : 100F, Mickey : 150F, Toki : 150F, Undead Line : 110F, Streets of Rage : 90F, Altered Beast : 50F (prix incluant frais de port). Tél. : 24 42 75 54 ou écrire à DELFOSSE Stéphane, 2 Rue des Louaches, 08600 GIVET.

Département 11

Vds MD 2 TBE 4 man. (2 infra rouge 6 boutons) + 9 jx (Virtua Racing, Sonic 1, 2 & 3, + J. Strike + SF2' + MK2 + Flashback + Aladdin) + adapt. jap. valeur : 5800F, cédée : 2500F, poss. vente séparée, à déb. Tél. : 68 32 34 25.

Département 12

Vends sur MD 14 jeux (Cool Spot, MK, James Bond...) + jeux MS et accessoires. Téléphoner au 65 68 44 85.

Département 13

Vds Sonic 1 & 2, Aladdin, Flashback, Road Rash 2, SF2, Megagames, Streets of Rage, de 55F à 300F. Tél. à Frédéric ap. 17H au 91 74 16 49.

Département 15

Vds sur MD FIFA Soccer : 300F, Wiz'n'Liz : 250F, Jungle Strike : 250F ou éch. contre Flashback, Landstalker, Urban Strike (port payé). Tél. ap. 19H au 71 60 16 19.

Département 17

Vds 30 jx Sega MD 150F pce ou 3000F le tout (Flashback, DBZ, S. Monaco Grand Prix, Streets of Rage, Gynoug, Grand Slam, FIFA Soccer...). Tél. : 46 48 22 19.

Département 21

Vds MD seule avec 2 man. 6 boutons turbo et un quadrupleur sega neuf TBE et complète prix : 300F MD seule, 500F le tout. Tél. à Guillaume : 80 35 31 06 urgent.

Département 24

Vds 10 jx sur MD pour 1000F (Robocop vs Terminator, Alien 3, S. of Rage II, Shinobi...). Tél. à Julien : 53 58 25 43.

Département 26

Vds 18 jx MD (MK2, Tiny Toons, Sport Challenge...) à prix très intéressants. Vds aussi 1 GG + 7 jx : 1000F + 1 lynx + 3 jx : 450F, 1 SNIN + 3 jx : 950F. Tél. : 75 53 61 18 ou écrire à ARDITI Karim, Chakra, 26770 ROCHE ST SECRET BECONNE.

Département 28

Vds MD + 2 man. + Aladdin : 700F, Megagames 1 : 100F, Batman Returns : 100F, FIFA Soccer : 250F, Asterix : 250F. Tél. au 37 82 79 12 ou écrire à Mr BOUILLON, 9 Rue de Chandelette, 28210 COULOMBS.

Vds nbrx jx MD (46) Aladdin, SF2', Jungle Strike... Vds aussi jx Mega CD (14). Tél. à Dominique : 37 27 50 39.

Département 29

Vds Asterix : 190F, K. Chameleon : 90F, W. Cup Italia : 490F, Mickey C. of Illusion : 90F. Tél. : 98 21 30 91. Écrire à INISAN Christophe, 245 Rte de Pencran, 29800 LANDERNEAU.

Département 31

Vds MD TBE + 1 man. + 2 jx (Sonic, G-Loc Air Battle) prix : 600F, option : Ecco : 150F. Tél. : 61 20 71 13 répondeur.

Département 33

Vds jx MD Megagames : 100F, Aladdin : 250F, Jungle Strike : 230F, Coolspot : 200F, Landstalker : 250F. Ecrire à ESTASSY Benoit, 8 Impasse Molière, 30133 LES ANGLES.

Vends jeux MD Sonic 2 : 150F, Alien 3 : 150F, Aladdin : 220F, Fatal Fury : 120F. Téléphoner au 56 91 31 87.

Département 34

Vds sur MD 4 jeux Talespin, Last Battle, Altered Beast, Douglas Boxing, prix : 250F ou 70F l'unité. Contacter Nicolas vers 18H au 67 96 89 48.

Département 35

Vds 13 jx MD entre 150F et 350F (Le Roi Lion, SF2, MK, Flashback...). Tél. à Jean-François ap. 18H dans la semaine au 99 62 10 80 ou écrire LE MANACH Jean-François, Les Blossiers, La Bloterie, 35770 VERN SUR SEICHE.

Département 38

Vds ou éch. MK : 200F, Marko's Magic Football: 250F, NBA Jam : 250F, FIFA Soccer : 250F contre MK2, Super SF2, Le livre de la Jungle, Power Drive, Lion King. Tél. à Denis au 78 73 33 62 ou écrire à SIROUX Denis, Ch. des Barbières, 14 Rue du 19 Mars 62, 38670 CHASSE S/RHONE.

Département 40

Vds jeux MD de 100F à 180F dont Rolling Thunder 2, Quackshot, Buster Douglas, John Madden, Sonic, Altered Beast. Tél. à Jérôme au 58 71 71 01.

Département 42

Vds jx sur MD SF2 et Asterix, prix : 200F l'un. Vends les N° de Mega Force de l'année 94 : 100F les 11 magazines. Tél. au 77 31 64 56 ou écrire à FLOQUET Yann, 59 Bd Pierre Joannon, 42400 ST CHAMOND.

Vds ou éch. jx Sonic, Fatal Fury, Another World, Pit Fighter, Quackshot, Mickey & Donald, Batman Returns, NHLPA 94, TBE, prix entre : 75F et 130F. Cherche jeux Road Rash 2 et Baseball 2020. Tél. au 77 62 80 66 ou écrire à DEVOUASSOUD Julien, Lot. Chanteperdrix, 42120 ST VINCENT DE BOISSET.

Vds sur MD FIFA Soccer, Two Crudes Dudes, Streets of Rage... prix entre : 50F et 200F + 25F port. Téléphoner après 18H au 77 22 62 70 ou écrire à BONCOMPAIN Cédric, Chemin de la Viannière, 42400 ST CHAMOND.

Département 49

Vds sur MD SF2 : 250F et Virtua Racing : 350F. Contacter Richard aux heures de repas au 41 30 67 73.

Département 51

Vds nouveautés sur MD. Téléphoner au 26 65 30 71.

Département 56

Vds MD 2 + 2 man. + 3 jx (Formula One, Aladdin, Sonic 2) prix : 750F ferme, valeur : 2000F, acheté en février 94. Tél. au 97 27 96 59.

Département 57

Vds jx Sonic : 80F, Streets of Rage : 100F, Spiderman : 120F, 5 jeux à 150F l'un, Global Gladiators, Batman Returns, Quackshot, Crüe Ball, Splatterhouse 2, Eternal Champions : 250F. Tél. au 82 57 18 91 ou écrire à HERVAUD Lionel, 66 Bis av. de Metz, 57290 FAMECK.

Département 59

Vends MD + 3 jeux + 2 manettes : 650F. Téléphoner au 28 48 29 81 ou écrire à LENGLIN Jérémy, 46 rue Ferdinand Capelle, 59940 NEUF BERQUIN.

Vds 30 jx MD plus Game Génie et Arcade Power Stick de 120F à 300F (Urban Strike, NBA Jam, Dune 2, Sonic 2, 3 & 4, E. Champions) poss. éch. Tél. : Olivier au 20 09 90 03.

Département 60

Vds nbrx jx MD FIFA Soccer, MK, Olympic Gold, Splatter House 2... prix : 150F le jeu. Tél. au 44 88 53 08.

Département 62

Vds Zool excellent état : 150F. Tél. : 21 94 35 20.

Vds sur MD Eternal Champions : 250F, SF2' : 250F, Sonic : 50F, Zero Wing : 100F et Team USA Basketball : 150F. Tél. ap. 17H et demander Guillaume au 21 73 92 46.

Département 66

Vds plus de 150 jx MD de 20F à 150F, le tout en TBE, ex. de jeux : Virtua Racing : 115F, DBZ : 50F, Sonic & Knuckles : 85F, Le Roi Lion : 95F, MD 32X : 400F, Mega CD : 200F et MD 100F. Tél. de 6H à 24H : 68 92 72 12.

Département 67

Vds jx MD Ecco : 120F, Streets of Rage : 80F, European Club Soccer : 130F, Menacer (6 jeux) + T2 : 230F, Sonic 3 : 230F, Cool Spot : 140F. Tél. : 88 49 32 05.

Département 69

Vds MD + 7 jx (Aladdin, Indiana Jones 3, Ecco, Cool Spot, Team USA Basketball, Sonic, Shadow Dancer) prix : 1200F ou vente séparée. Tél. au 78 34 93 52.

Vds jx MD SF2 : 300F et MK : 250F. Tél. : 78 87 00 63 ap. 17H30 urgent ou écrire à LERONDELLE Mathieu, 67 Rue des Alouettes, 69260 CHARBONNIERES LES BAINS.

Département 71

Vds MD jap. + 3 jeux DBZ, Kid Chameleon, Magical Guy + Megakey, 2 pads : 500F. Tél. ap. 18H au 85 91 87 28.

Vds sur MD Sonic : 60F et sur MS Mickey Mouse : 150F port compris ou échange les 2 jeux contre power drive sur MD. Contacter Philippe au 85 76 63 64.

Département 75

Vds 20 jx MD FIFA Soccer, Desert Strike, SF2, Winter Olympics ou achète nouveautés. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS ou tél. 45 84 08 90.

Département 76

Vds sur MD The Lost Vikings : 250F, Rocket Knight et Ren & Stimpy : 190F, Sunset Riders : 130F ou éch. contre nouveautés. Tél. ap. 18H30 : 35 08 56 61 ou écrire à LAPLAIGE Benjamin, 28 Ch. du Château, 76160 ST AUBIN EPINAY.

Département 77

Vds Mega Games 1 (Super Hang on, Columns et World Cup Italia 90) à 150F ou échange contre Aladdin ou Winter Olympics. Tél. à Mehdi ap. 17H au 60 06 40 15.

Vends Jurassic Park, Streets of Rage 2, FIFA Soccer, SF2', NBA Jam, Megagames et sur Mega CD Silpheed, Batman Returns. Tél. après 17H30 au 64 05 26 52.

Département 78

Vds ou éch. sur MD et SNES, prix : 100F à 200F (X-Men, Cool Spot, Batman...). Tél. à Christophe : 34 74 61 02.

Département 80

Vds sur MD FIFA Soccer, Flashback, Mickey & Donald, Olympic Gold, Sonic 2, Quackshot, European Club Soccer, Streets of Rage, Fantasia, prix : 50F à 200F. Téléphoner à Nicolas au 22 31 09 40.

Département 83

Vds jeux MD Battletoads, FIFA Soccer, Shining Force, Starflight, Crakdown, Quackshot... prix de : 100F à 250F, MK2 : 390F. Tél. après 19H au 94 96 52 39.

Département 88

Vends sur MD pistolet menacer neuf et 6 jeux inclus, prix : 150F, Out Run : 100F et sur GG Shinobi neuf : 100F. Téléphoner à Benjamin au 29 94 56 04.

Département 90

Vends sur MD 70F Toki, Tazmania, 100F Global Gladiators, Home Alone, Batman Returns, 300F Mickey Mania. Téléphoner après 18H au 84 27 74 72.

Département 91

Vds Landstalker (Fra) : 300F, Gunstar Heroes : 220F ou éch. contre Art of Fighting, Sonic 3, Dr Robotnik. Tél. à Aurélien ap. 19H au 60 86 13 56 ou écrire à LEMONON Aurélien, 14 place des Acacias, 91090 LISSES.

Vds une paire de joypad 6 b. Starfighter : 150F, Tazmania : 150F, Empire of Steel : 150F, Spiderman : 150F, World Cup Italia 90 : 100F, Last Battle : 100F pas d'éch. Tél. à Xavier au 69 01 40 34 ou écrire à RUELLE Xavier, 14 Rue Albert Einstein, 91240 ST MICHEL SUR ORGE.

Département 92

Vds Thunder Force 4 + Another World + Crüe Ball : 100F chacun. Laisser message à Stéphane au 42 70 60 00.

Département 93

Vds sur MD Another World, Spiderman, Altered Beast et Rolo to The Rescue, le tout : 400F. Ecrire à Michael NAULIN, 5 Rue Daguerre, 93110 ROSNY SOUS BOIS.

Vends Flashback, T2 : 150F l'un, Aladdin, Hard Drivin, Bulls vs Blazers : 100F pce, Batman Returns : 50F. Tél. le soir à Eric au 48 68 45 62 ou écrire à DE ANDRADE NELLO Eric, 37 Rue Van Dyck, 93600 AULNAY SOUS BOIS.

Département 94

Vds jx MD entre 100F et 150F + menacer avec 6 jeux : 200F. Tél. à Michael au 46 72 94 74 (répondeur).

Département 95

Vds MD + 21 jx dont Landstalker, NBA Live 95... + Mega CD et 12 jx dont Mickeymania, Silpheed, Lethal Enforcers, le tout : 4000F, poss. vente séparée. Tél. : 39 87 31 02.

BELGIQUE - 7100

Vds Virtua Racing MD : 2000FB/300FF, Sonic CD, Batman Returns CD, Ecco le dauphin CD : 1250FB/200FF. Ecrire à MINNE David, 2 Rue de l'Industrie, bte 4, 7100 HAINE ST PIERRE, BELGIQUE.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •
• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

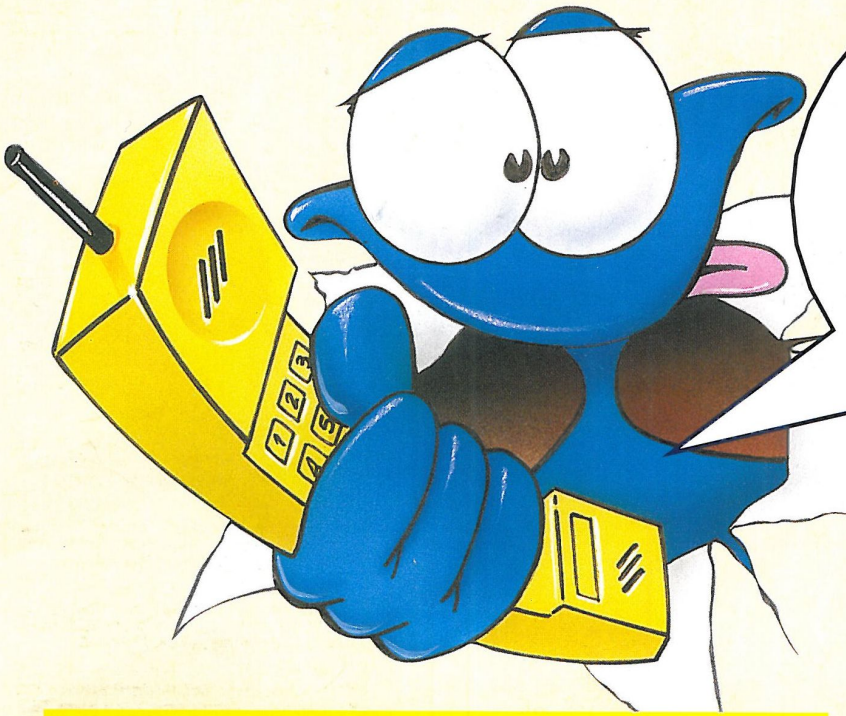
Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 35

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.



TÉLEPHONEZ AU SERVICE ASTUCES DE MEGA FORCE !

36-707-706

COMPOSEZ JUSTE CE NUMERO,

SANS AUCUN INDICATIF,
et vous connaîtrez
les trucs et astuces de
MEGA FORCE.

COMMENT ÇA MARCHE ?

FASTOCHE...

Après avoir composé le 36 707 706,

1 • TU CHOISIS LE SERVICE

1	2	3
ASTUCES	CODES ACTION REPLAY	CODES GAME GENIE

2 • TA CONSOLE

1	4
MEGADRIVE	MEGA CD

3 • TU SÉLECTIONNES L'ASTUCE QUE TU VEUX ENTENDRE.

LES CODES ACTION REPLAY

LES CODES GAME GENIE

ASTUCES NOUVELLES CHAQUE SEMAINE

LES TOUCHES "MIRACLE"

5	9	7	8
MODE TURBO	RETOUR EN ARRIERE	ALLER PLUS VITE	REPETITION

Demandez à vos parents la permission d'utiliser cette "HOT LINE" si vous avez moins de 18 ans.
Édité par TEOFIL • 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

PITFALL™

THE MAYAN ADVENTURE

- Des graphismes somptueux
- Une bande son exceptionnelle
- Un des titres mythiques des jeux vidéo
- 1ère version intégrale créée sur ATARI 2600, cachée dans la cartouche

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

MEGA-CD

ACTIVISION

SONY ELECTRONIC PUBLISHING™

SONY GAME LINE

Un service interactif inédit - 36.68.22.02*

jeux interactifs, cadeaux, news, astuces et infos réactualisés en permanence !

* 2,19 F la minute